

Ä V E N T Y R S S P E L S

SINKADUS

NUMMER 22

DECEMBER 1989

PRIS 30 KR



MUTANT

• NOVELL •

• GOLVPLAN •

DRAKAR & DEMONER

EXPERT

Ä V E N T Y R

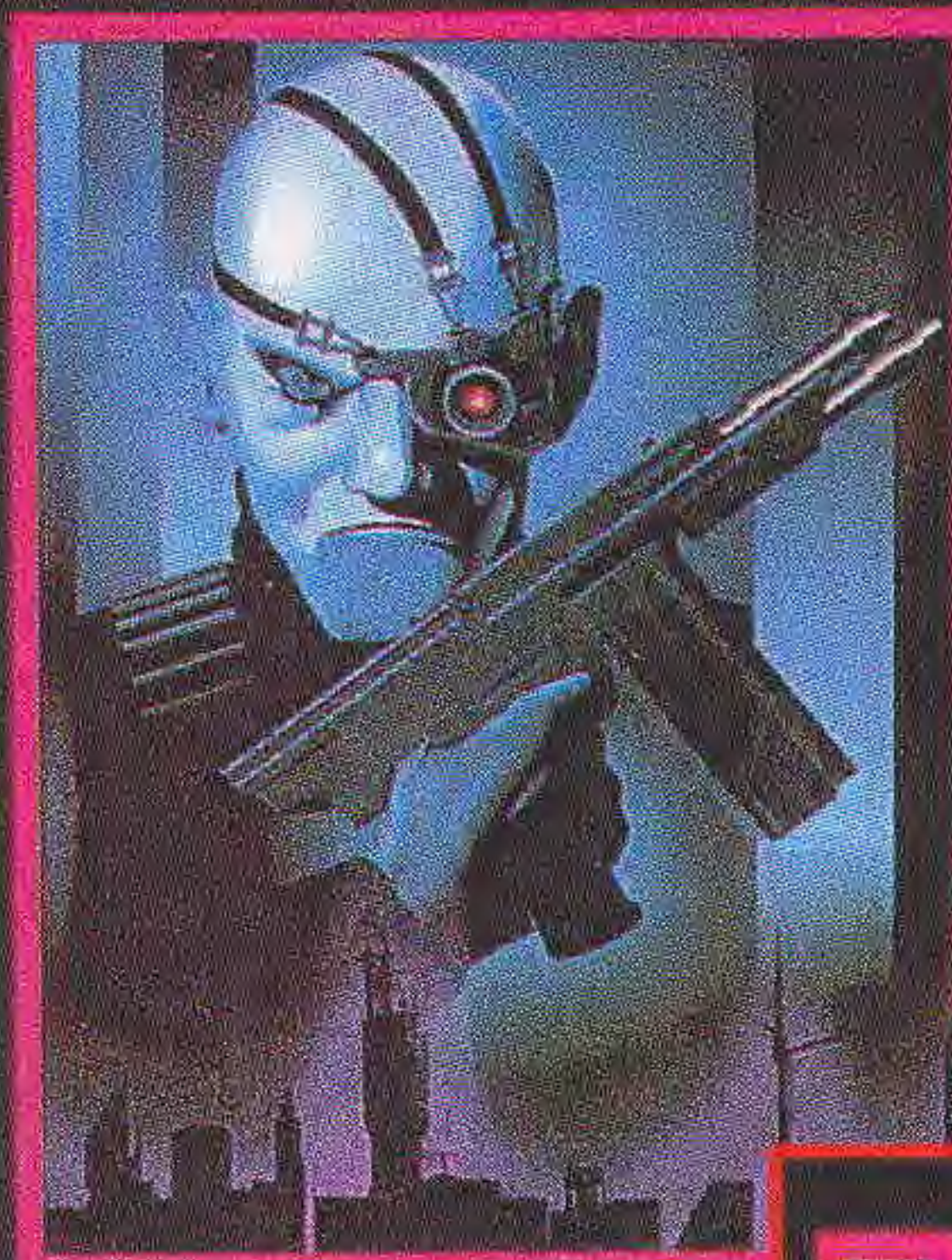
LEVANDE ROLLSPEL

LIVSFARLIG SPÄNNING FRÅN ÄVENTYRSSPEL

M
U
T
A
N
T

90-TALET'S ROLLSPEL

MUTANT



ETT ACTION-
ROLLSPEL
I EN MÖRK
FRAMTID

ÅRET ÄR 2089

KAN DU ÖVERLEVA I STÄDERNA DÄR
UNGDOMSGÄNGEN OCH STORFÖRETAGEN
HÄRSKAR OINSKRÄNKT?

KAN DU ÖVERLEVA I DE FÖRBJUDNA
ZONERNA DÄR BARA RADIOAKTIVA RUINER
ÅTERSTÅR?

KAN DU ÖVERLEVA BLAND SKYMNINGS-
LANDETS VANSTÄLLDA INVÅNARE?

KAN DU ÖVERLEVA DE HÄMNDLYSTNA
NATURFENOMEN OCH OKÄNDA FASOR SOM
HÄRSKAR ÖVERALLT?

BARA DE STARKASTE ÖVERLEVER I MUTANT!

MUTANT



YPSILON

5

SÖNDERFALLETS MÖRK
EN ÄVENTYRS- OCH
KAMPANJMODUL

MUTANT



DEN FÖRBJUDNA
STADEN

察

EN ÄVENTYRSMODUL I
SHANGHAI

SINKADUS

Ansvarig utgivare: Fredrik Malmberg

REDAKTION & ATELJE

Chefredaktör: Olle Sahlin

Stefan Thulin, Johan Anglemark, Marcus Thorell, Håkan Ackegård

Illustrationer: Peter Köhler, Marc Grieves, Nils Gulliksson, Håkan Ackegård, Walter Velez, Thomas Feiner

Omslag: Frank Frazetta

ADMINISTRATION

Produktion: Nils Gulliksson

Prenumerationer: Olle Sahlin

Ekonomi: Ywonne Ekström, Carin Jacobsson, Cecilia Björkbrant

Försäljning: Åke Persson, David Wallén, Thomas Falk

Distribution: Malin Gustafsson, Mikael Hedlin, Peter Lanner, Jesse Carrasco

Marknad: Klas Berndal

För annonsering ring 08-702 03 50.

TRYCK

Tryckproduktion Västerås

ISSN: 1100-5599

Sinkadus publiceras 6 gånger om året av Target Games AB. Allt material är copyright © Target Games AB 1989. Allt eftertryck utan skriftlig tillåtelse är förbjudet. Adress:

Sinkadus

Target Games AB

Åsögatan 115

116 24 Stockholm

Artiklar till Sinkadus skall vara maskinskrivna på A4-ark. Låt marginalerna vara breda (ca 3 cm). Skriv namn och adress på varje bidrag. Om manuskriptet önskas i retur måste ett frankerat och adresserat kuvert bifogas.

Alla bidrag blir Target Games AB:s egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

För insänt, ej beställt, material ansvaras inte.

PRENUMERATIONER

Prenumerationspris för 6 nr: Sverige 195,-; övriga Norden 220,-; utom Norden 245,-. Betala till postgiro 3 46 63—5 Target Games AB. Glöm inte namn och adress på inbetalningskortet.

BETALNING EFTER 20 JANUARI 1990 MEDFÖR ATT PRENUMERATIONEN BÖRJAR MED NR 24.

i detta nummer

HEMMAFRONTEN 4

Vad händer hos Äventyrsspel?

ARKIVET 6

SLP från Tjuvstaden

FÖR NÅGRA FÅ NEOYEN MER 8

En muterad novell av Gunilla Jonsson

ARKIVET fortsätter 16

Mer material om Monturerna

BREVSPALTEN 20

KLUBBSPALTEN 22

BUTIKSGUIDEN 23

LEVANDE ROLLSPEL 24

Mer än 3-D

DEN STULNA ELEFANTEN 29

Ett äventyr till Expert

ELAKT SPEL 38

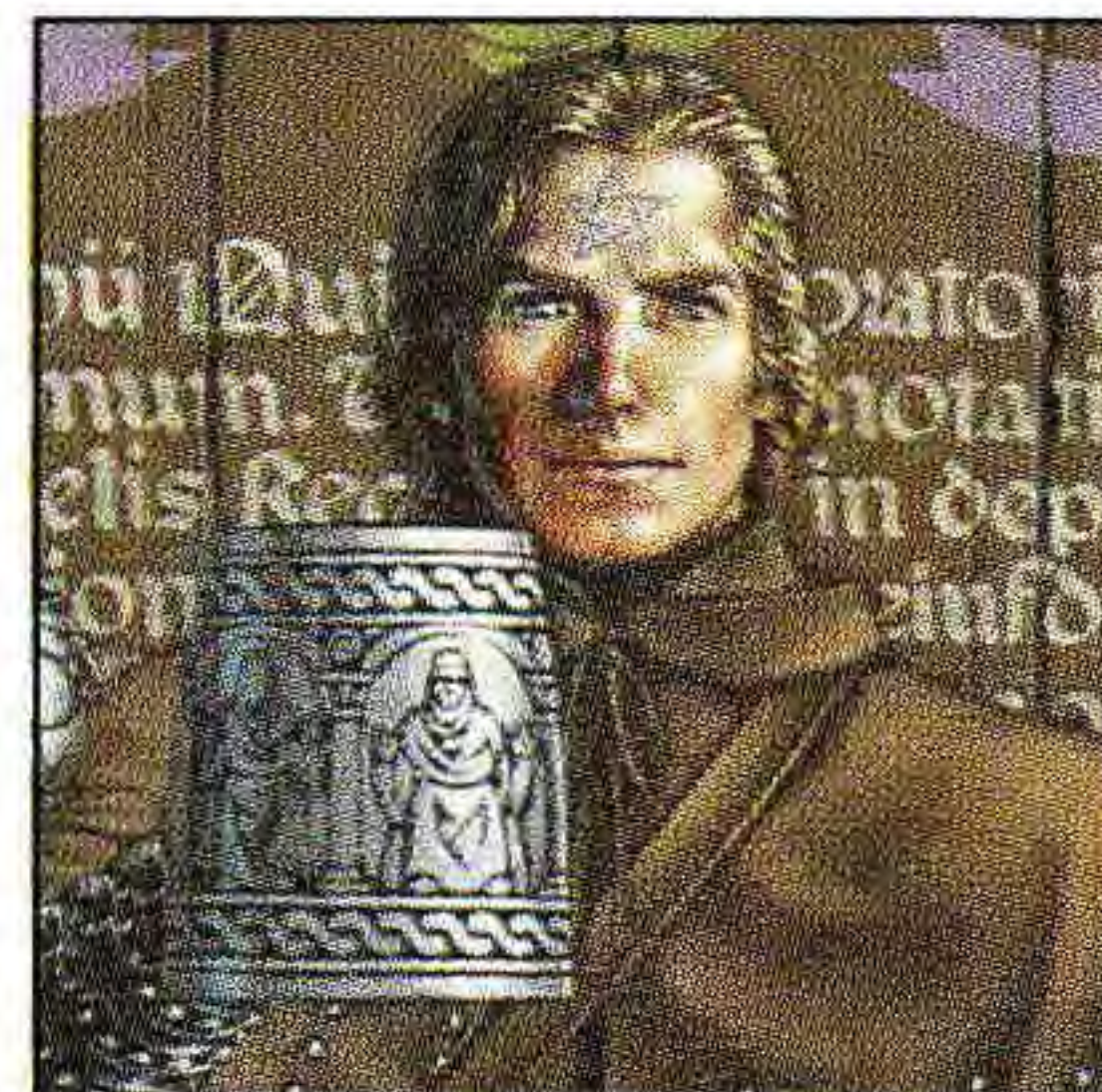
Ett Stjärnornas Krig-äventyr av Anders Blixt

ZONEN 41

Allt du velat veta om vägkrigare

REKYL mittenbilagan

Golvplan till Mutant-scenarion



Tjuvar i Tjuvstaden

6



Liv och död i Shanghai

8



Jaga orcher på riktigt

24

LEDAREN

I förra veckan läste jag en notis i morgontidningen om en japansk arkitektfirma som har planer på en skyskrapa på 500 våningar; häromdagen såg jag en annan notis om en meterlång, sju kilo tung jätteråtta som låg och väste under en bil i norra Frankrike. En avbruten tand visade sig vara fyra centimeter lång. Dagen efter kom en dementi — det var en bäver!

Måntro det. Vi som spelar Mutant vet att detta måste vara början, och att dementin dagen efter givetvis sändes ut för att befolkningen inte skall drabbas av panik. Vi vet ju vad nästa steg blir — myror stora som guldhamstrar, flugor som tävlar med kråkorna om läckerbitarna på de allt större sopbergen, kalvar med två huvuden, fem ben och braständare i gapet...

Ett problem som science fiction-genren alltid har brottats med (inte bara den, förresten) är bristen på fantasi. Eller bättre uttryckt, en förmåga att se vad som kan komma att ske i framtiden, och sedan kunna räkna ut vad konsekvenserna blir. Grunden till problemet är att det inte går att förutsäga de flesta vetenskapliga genombrott, som till exempel transistorer och mikrochips. Till exempel låter Robert Heinlein många av sina framtida hjältar pyssla med räknestickor därför att han inte kunde föreställa sig miniräknarrevolutionen ett par årtionden senare.

Många av de märkliga manicker som hittas på till rollspelen lider av denna svaghet. Inte så att de skulle vara fantasilösa, utan snarare för att verkligheten redan har hunnit ikapp oss, och har visat att de "fantastiska" värden rollspelskonstruktören ger sin manick är hopplöst föråldrade innan den ens hinner komma i tryck. Vad är väl Mutants 200-våningsskrapor mot en på 500 våningar!

Du som hittar fler märkliga notiser får gärna skicka in dem till oss.

Olle

hemmafronten

MUMMEL

ÄVENTYRLIGA KONVENTSBESÖKARE

I slutet av oktober beslöt sig produktionssavdelningen för att åka iväg på spelkonvent i Borås under allhelgonahelgen. Tyvärr var Olle upptagen i Stockholm, så de som åkte blev Håkan, Nisse, Marcus, Stefan och jag själv.

Nedfärden till Borås blev en intressant upplevelse, då bilföraren inte var så erfaren, men han tog oss ner utan annat än ett par incidenter ("Jag tyckte precis att vägen svängde!"), och det skall han ha tack för. Nisse, Stefan, Marcus och Håkan hade förberett en golvplan på ett par kvadratmeter till något som vi kallade *Mutant Streetfight*, och Marcus och jag tänkte spelleda det första äventyret till Mutants nya upplaga, *Ypsilon 5*. Vi åkte ner för att låta spelare få träffa oss, och för att demonstrera lite av våra spel. Det hela fungerade mycket bra. Folk köade för att få vara med i *Streetfight* och springa runt och skjuta och sno kreditkort för varandra, och alla tre gångerna vi körde *Ypsilon 5* var det fullsatt runt spelledaren. I inget av fallen överlevde någon av rollpersonerna... Vi fick också många synpunkter på våra spel, nästan alla var positiva, men en del försiktigt negativa och en och en annan undrade om vi inte skämdes för att ge ut något så uselt som den och den modulen. Smaken är som bekant delad. Mutants nya upplaga var dock alla utom någon enstaka kille mycket nöjda med.

Konventsarrangörerna var som vanligt trevliga, och var nog glada att vi hjälpte till att sysselsätta en del av dem som hade anmält sig för sent för att få plats i de turneringar som anordnades. Vi hade också lite försäljning; vi hade tagit över våra varor från Traditions försäljning, och det som sålde bäst var naturligtvis Sinkadus och Mutant, men framför allt DoD-romanerna! På kvällarna orkade vi dock inte hänga på konventet, utan roade oss ute på stan bäst vi kunde. Det gick lite si och så, Stefans gympaskor var till exempel inte populära hos dörrvakterna på nöjesställena...

På söndagen hade vi tänkt att ge oss iväg tidigt, men vi hade fått slut på bensin och kunde inte hitta någon chaufför som ville ge sig av så tidigt (nej, ingen på Äventyrsspels redaktion eller ateljé har körkort, trots att medelåldern ligger runt 26 år), så vi kom inte iväg förrän vid femtiden. Allt gick bra till en början, den trevlige kille som ställde upp och skjutade oss var mycket duktig, och vi kun-

de släppa av Marcus och Håkan i Linköping. Men utanför Norrköping var det stopp. På grund av vägarbeten hade en mastodontkö bildats; under en timmes tid kom vi bara tre km, och det var fortfarande en och en halv mil till Norrköping. Vi beslöt oss för att backa av E 4:an via en påfart, och ta oss fram till Norrköping på småvägar. Vi stannade vid en liten gård och frågade om vägen, men vi måste ha missuppfattat något, för en halvtimme senare befann vi oss på en blöt leråker — och fast i leran. Fyra stadsbor ensamma i mörkret mitt i Skymningslandet. Två man sprang iväg för att hitta traktorförsedd bonde. Efter en kvart kom de tillbaka med en bonde i en Saab som lyckades dra loss oss. Vi tog oss till Norrköping, och nådde Stockholm vid midnatt — två timmar försenade och trötta, men nöjda över att vara hemma.

— Johan Anglemark

ÄVENTYRSSPEL — INFLATIONEN 0-1

Tyvärr är det dags igen. Vi måste höja priserna en del. Från och med nästa nr kostar Sinkadus 35:- och en prenumeration inom Sverige 195:-. Övriga prenumurationspriser finns på sidan 3.

Nu måste det dock sägas till vårt försvar att vi lyckades hålla lösnummerpriset till 30:- under hela två år, samt att prenumurationspriset hölls vid en under omständigheterna förunderligt låg nivå under nästan lika lång tid.

— Olle Sahlin

NYHETER DEN FÖRBJUDNA STADEN

TYP: Äventyr till Mutant

PRIS: 89:-

UTFÖRANDE: 40-sidigt häfte

KONSTRUKTÖR: Gunilla Jonsson

REDAKTIONENS KOMMENTAR: I 2080-talets mörka framtid är Shanghai ingen munter plats. Staden är i och för sig inte särskilt stor med sina futtiga 60 miljoner invånare, men andelen brottslingar är lika stor som 150-miljonerstaden New Yorks. Och antalet poliser är inte tillnärmelsevis tillräckligt. Till detta sönderfräta Shanghai, detta gömställe för allehanda skumt folk, kommer en inte särskilt vacker dag rollpersonerna och tvingas ta in på ett litet sjabbigt, risdoftande hotell för att slippa vistas utomhus under natten i en stad där över 1 000 mord begås varje dygn. Men denna natt visar det sig att ett av dessa mord begås i rummet intill dem, och dumma

som de är lägger de genast sina nyfikna näsor i blöt. Karusellen börjar.

Rollpersonerna blir genast misstänkta, och för att rentvå sig tvingas de ut på en vild jakt på den skyldige. Inom kort inser de att fallet är ännu mer komplicerat än de först tyckte, och spåren leder in i den avspärrade Förbjudna staden, den rika minoritetens inglasade och luftkonditionerade stadsdel i centrum. Och det verkar som om den skyldige samtidigt är dem på spåren...

Denna äventyrsmodul till Mutant är skriven av Gunilla Jonsson, en av Sveriges få professionella rollspelskonstruktörer. Den är ovanlig på så sätt att det krävs både en hel del avancerat detektivarbete och hög skicklighet i stridsfärdigheter för att rollpersonerna ska kunna hoppas på att komma levande ur denna historia. Även dumma rollpersoner har en chans att klara av utmaningarna, men i så fall kommer sällan krutröken runt dem att lätta.

Vi här på Äventyrsspel föll genast för detta fartfyllda äventyr, som är genomsyrat av Mutants mörka framtid: Allt i Shanghai är nedslitet, skitigt och farligt, utom i Den förbjudna staden; där är allt högteknologiskt, rent och farligt.

MONSTER OCH MÄN

TYP: Tillbehör till Expert

PRIS: 98:-

UTFÖRANDE: 64-sidigt häfte

INNEHÅLL: Korta artiklar om varelser, personer, platser och saker i Erebs Altor
REDAKTIONENS KOMMENTAR: Monster och män innehåller åtta olika platser, åtta nya varelser, ett antal föremål av oskattbart värde, drygt dussinet SLP och fyra nya folkslag, förutom en närmare titt på dvärgarna. Informationen i Monster och män går lätt att använda även om man inte spelar i Erebs Altor.

Långt uppe i norr, i Kardbergen öster om Ransard, ligger Meh-Zadrias pe-lare. Den är sju meter bred och tre kilometer hög. Vilka hemligheter döljer den?

Varför söker Serek den Mörke efter alla strider han kan finna? Och varför blir han så upprörd när alv strider mot alv?

I Grynnerbergen finns en isolerad fästning som härbärgerar en av de främsta magikerakademierna i Erebs. Men hur hittar man dit?

Möt Tamanrasset, den första och största vättemagikern någonsin. Men vad gjorde han i Kandra?

Någonstans i Erebs finns en man som är 3200 år gammal. Han kan svara på allt — om du har råd att betala...

Kan du flyga? Då kan du också besö-

ka Caranor, den flygande ön, de bevingade silveralvernans hem.

Det sägs att det finns en kittel med guld vid regnbågens ände. Tänk om det verkligen är sant! Enhörningarna kan berätta...

ATTACKSTYRKA SHANTIPOLE

TYP: Äventyr till Stjärnornas Krig

PRIS: 98:-

UTFÖRANDE: 40-sidor, A2-färgkarta

KONSTRUKTÖR: Ken Rolston och Steve Gilbert

ORIGINALTITEL: Strikeforce Shantipole

REDAKTIONENS KOMMENTAR: Uppdraget lät enkelt: bege er till asteroidbältet Roche och hämta hem ett par prototyper till ett nytt attackskepp...

Varifrån får Rebellalliansen sina förnödenheter? Ett sätt att få tag på vapen och annan utrustning har varit att attackera kejserliga konvojer, men under den senaste tiden har Imperiet börjat kunna röja upp rejält bland rebellstyrkorna med det nya Nebulon B, ett relativt lätt men välbestyckat rymdskepp (jämfört med de riktigt stora imperieskeppen). Men nu har rebellerna utvecklat ett motmedel — det B-vingade attackskeppet. Nu är det bara leveransen kvar. Rebellerna skickas iväg till Roche, där de insektoida verpinerna har varit sysselsatta med de två prototyperna till det nya skeppet. Men det är inte bara Alliansen som är intresserad...

Attackstyrka Shantipole är ett äventyr med ganska mycket strider i och runt asteroiderna i Roche-systemet. En bra rymdpilot är med andra ord inte fel att ha med sig.

MAGINS FÄRG

TYP: Roman

PRIS: 34.90

UTFÖRANDE: Pocket, 200 sidor

FÖRFATTARE: Terry Pratchett

ORIGINALTITEL: Colour of Magic

ÖVERSÄTTARENS KOMMENTAR: Följ med den gränslöst naive turisten Tvåblomster på hans irrfärder runt, över och under Skivvärlden, med den misslyckade trollkarlen Rensvind i släptåg. Skivan är en platt värld som vilar ovanpå fyra elefanter som i sin tur färdas genom världsalltet på världssköldpadan Store A'Tuins skal. Tvåblomster och Rensvind är inte ensamma, för med sig har de Tvåblomsters Bagage, en kista tillverkad av intelligent päronträ, och därmed mycket ovanlig — och mordisk!

Varför är Döden ute efter Rensvinds skinn? Vad har Ödesguden för otalt med honom? Varför vill varenda rånare, troll, vargflock, drakryttare, magiker, havsvindunder, med mera förpassa den stackars trollkarlen till en bättre värld, eller åtminstone till en annan? Är det för att Tvåblomster är med och bara vill titta på saker? När han samtidigt strör guld

omkring sig utan en tanke på att växlingskursen är annorlunda än hemma, får man kanske räkna med att en och annan sträcker giriga händer efter Bagaget. Det är vanligtvis det sista de gör...

SKUGGOR ÖVER TJUVSTADEN

TYP: Roman

PRIS: 44.90

UTFÖRANDE: Pocket, 280 sidor

FÖRFATTARE: Robert Asprin, m fl

ORIGINALTITEL: Shadows over Sanctuary

REDAKTIONENS KOMMENTAR: Det börjar bli lite tjatigt att skriva: här kommer ytterligare en fantasyklassiker, men så är det. Alla böcker vi utger är ju klassiker i genren. Detta är inte avsett som skryt; det är tyvärr nästan ingen annan än vi som utger fantasy på svenska i någon omfattning nu för tiden, och således kan vi välja och vraka bland titlarna. Och då väljer vi naturligtvis de stora klassikerna.

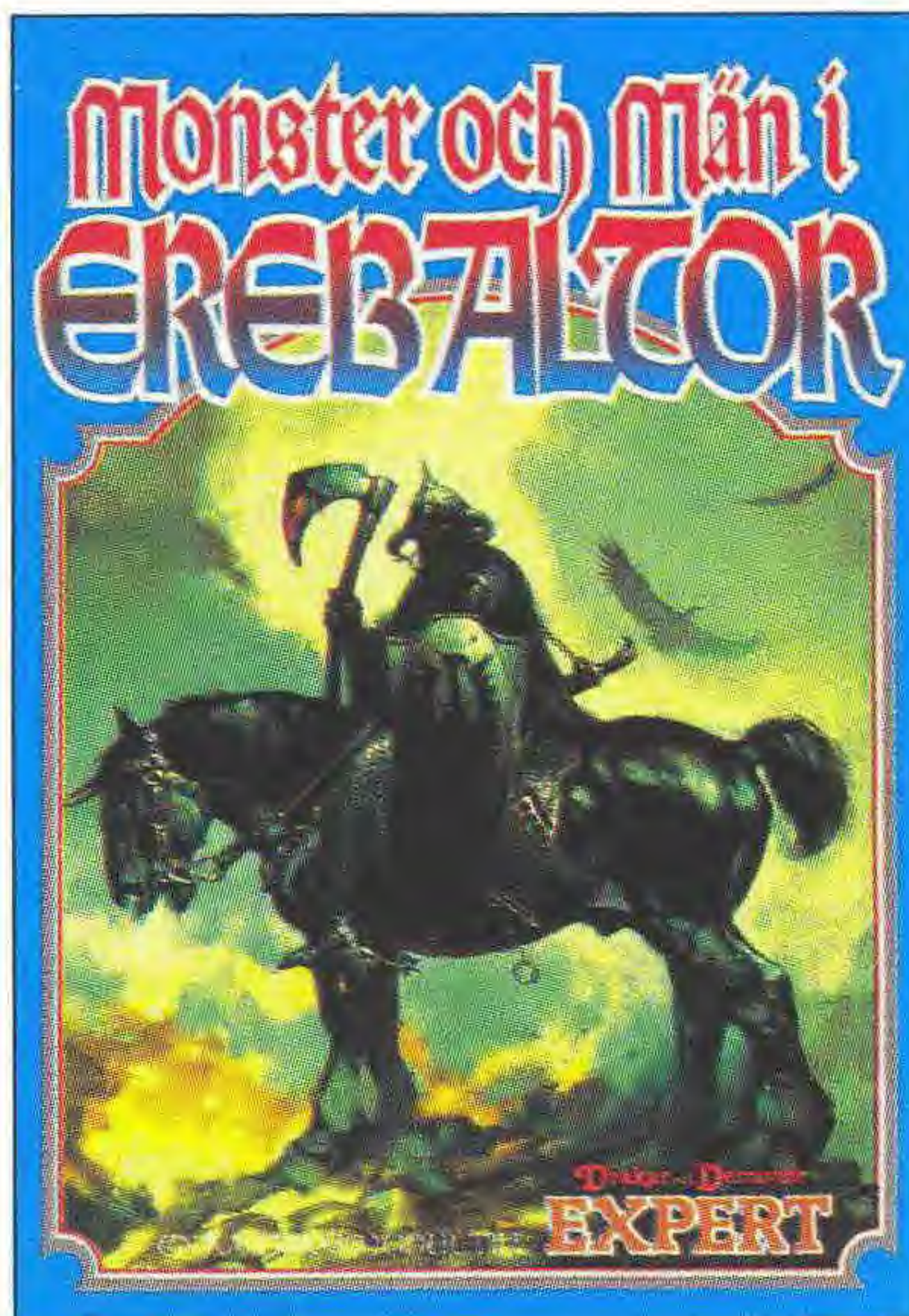
Men genren är ung, och det är således klassikerna med. *Skuggor över Tjuvstaden* är tredje delen i antologiserien om Tjuvstaden. Den här volymen brukar räknas som den sista riktigt bra boken i serien. Den innehåller sex noveller; 'På jakt efter Satan' av Vonda N. McIntyre, 'Ischade' av C. J. Cherryh, 'Avskedsgåvan' av Bob Asprin, 'Vivisektören' av Andrew J. Offut, 'Enhörningen och noshörningen' av Diana L. Paxson, 'Då dansade Azyuna' av Lynn Abbey och 'En man och hans gud' av Janet Morris.

De olika novellerna behandlar olika händelser i Asyl, tjuvstaden, men tillsammans för de handlingen framåt. Boken börjar med att Den vulgära enhörningens ägare Entumme återvänder, följer Jubal slavhandlarens fall och slutar i och med det rankesiska rikets nära förestående inbördeskrig.

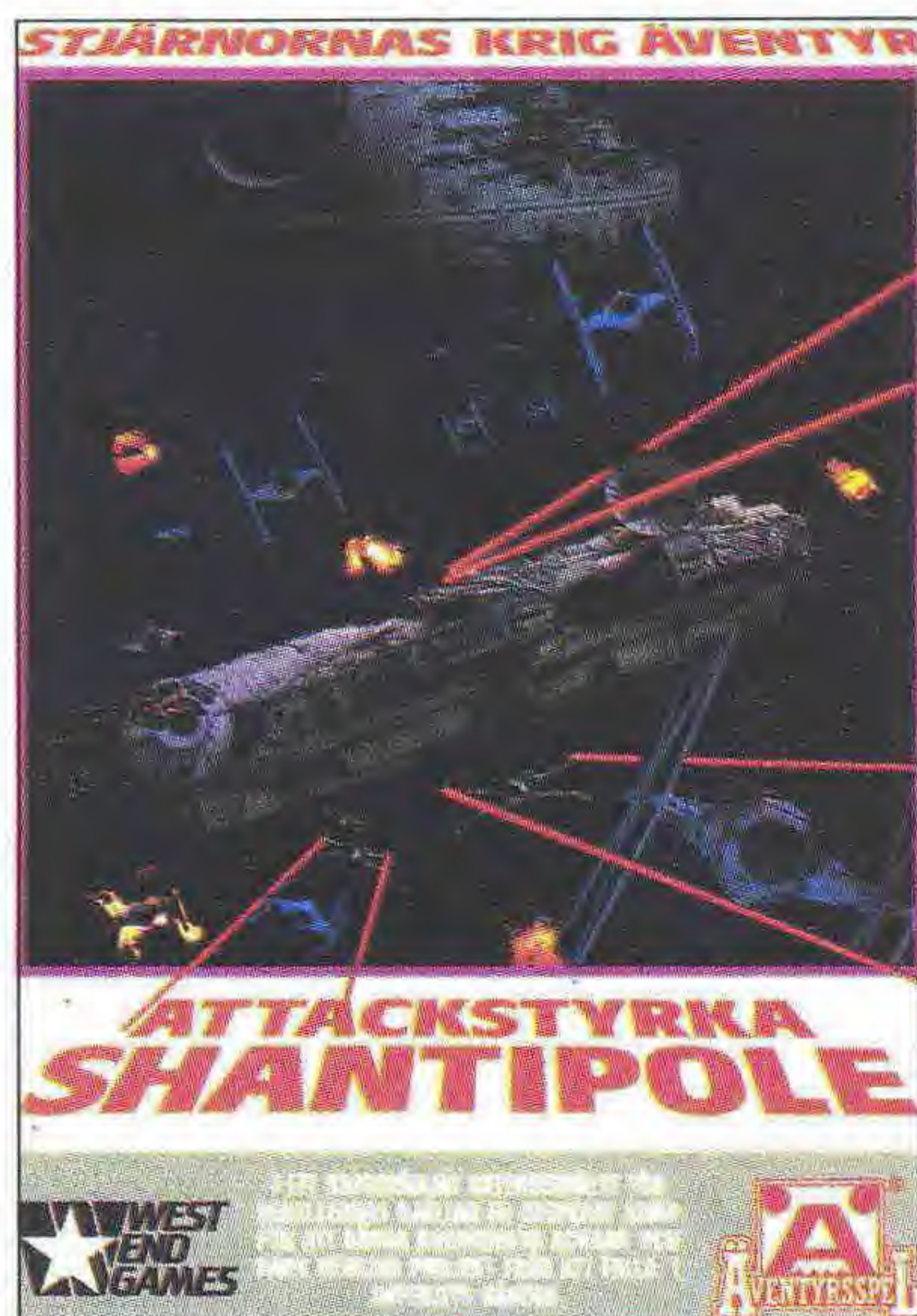
Skuggor över Tjuvstaden går alldeles utmärkt att läsa fristående (vilket för övrigt numera är vår policy för alla våra fantasyromaner), men har du läst någon av de två föregående böckerna vet du vad du har att vänta: ett sprakande fyrverkeri från världens mest kända fantasysystad: Tjuvstaden Asyl, den smutsigaste, hårdaste och mest spännande av alla städer i det rankesiska riket.

PÅ GÅNG

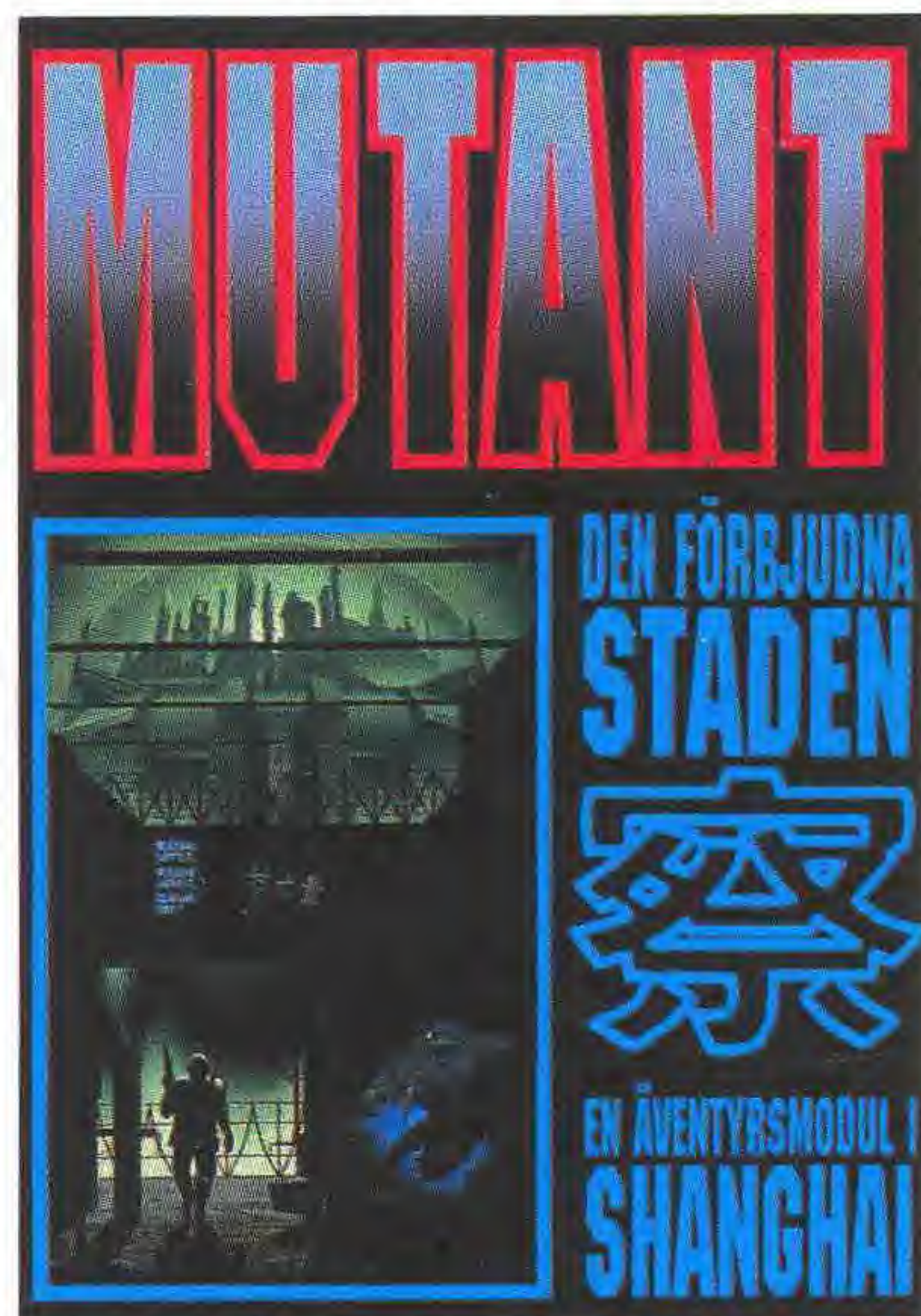
I februari briserar nästa nyhetspaket i en leksaks- eller spelbutik nära dig. Det innehåller uppföljaren till Svavelvinter (till Expert, namn ännu ej fastslaget), *Woserna* — skogens vildmän till Sagan om Ringen, och ett äventyr till Mutant. Och Sinkadus nr 23, förstås! I januari finns *Conan förgöraren* hos i Pressbyrån, och i februari släpper vi *Klanfursten* av Peter Morwood. I februari kommer *Magins färg* och *Skuggor över Tjuvstaden* att finnas hos icke-Presamanslutna handlare.



Vågar du möta Serek
den mörke?



Rädda Alliansens
hemliga projekt!



Att leva och dö i
Shanghai!

ARKIVET

hjärtad. Hans största sorg är att han känner sig så ensam och isolerad.

STY	12	SMI	14	KAR	15
STO	12	INT	12	SB	—
FYS	15	PSY	17	KP	14

Färdigheter: Botanik 7, Geografi 13, Geologi 9, Historia 16, Kulturkännedom 15, Läsa/skriva ilsig B2, Läsa/skriva rankesiska B4, Stadskännedom Asyl 15, Rida 18, Simma B4, Tala ilsig B3, Tala rankesiska B5, Zoologi 10, Övertala 19, Bredsvärd 12, Dolk 13, Trästav 8, Medel sköld 7

Utrustning: Lätt fjällpansar, Savankh, prins Kasakitis spira, är förtrollad med VÄNSKAP E3 och försörjd med NEXUS.

Tempus/Thales

Tempus tillhör de kejserliga elitvaktstyrkorna, även kallade helveteshundarna, och är säkerhetschef för guvernörspalatset. Han är dessutom stormguden Vashankas tjänare på jorden, och emellanåt kan Vashanka ta kroppslig gestalt i honom. Hans regenerationsförmåga och halvgudomlighet har gjort honom praktiskt taget odödlig, och han är garanterat ett par hundra år äldre än de 40 han ser ut att vara. Till temperamentet är han butter och ogästvänlig, men egentligen är han inte så grym och känslökall som han verkar.

STY	18	SMI	18	KAR	14
STO	17	INT	18	SB	1T4
FYS	25	PSY	25	KP	21

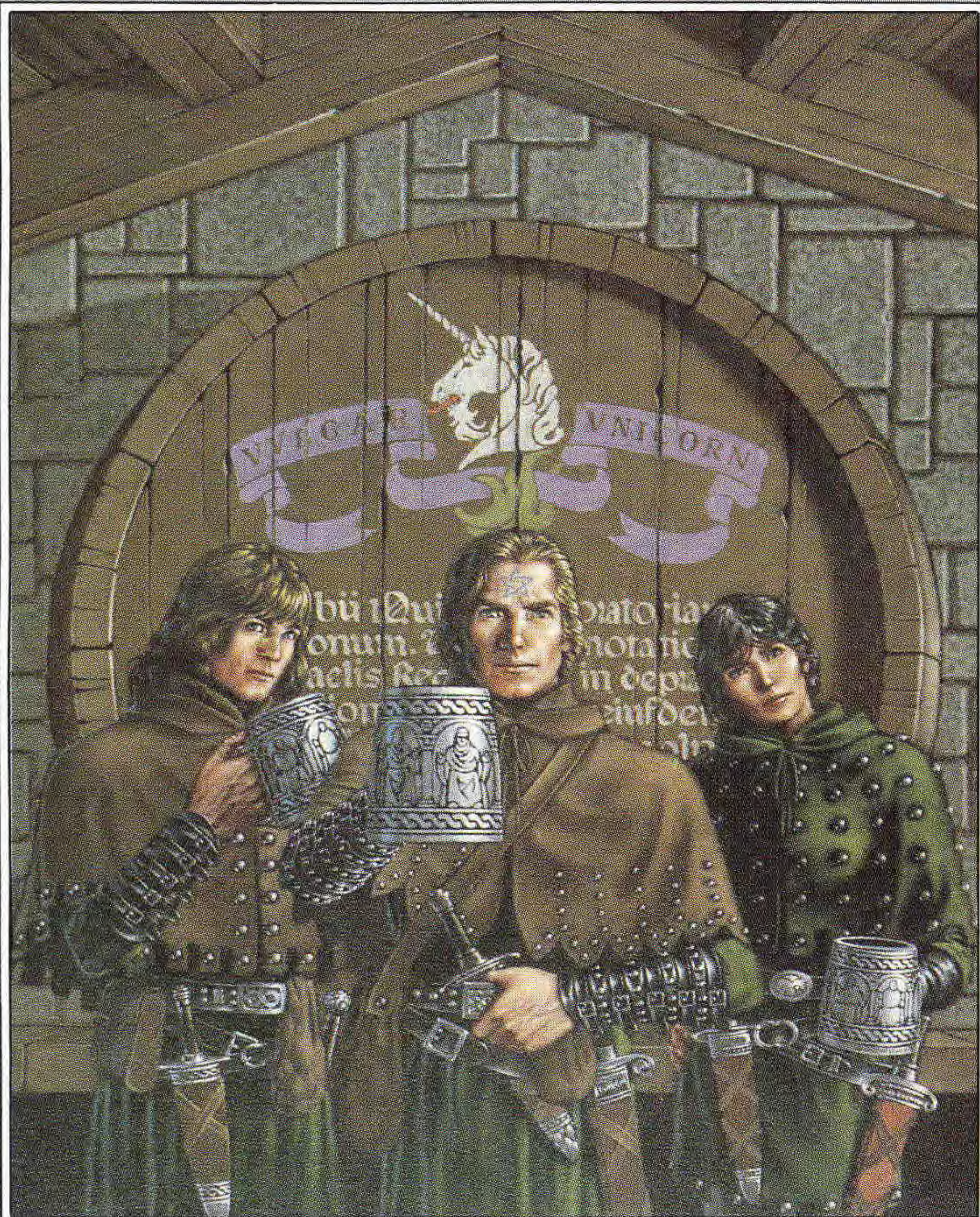
Färdigheter: Admin/juridik 12, Första hjälpen 18, Tala ilsig B4, Tala rankesiska B5, Dra vapen 20, Förhöra 22, Förklädnad 21, Gömma sig 17, Stadskännedom Asyl 18, Finna dolda ting 18, Uppträcka fara 20, Ilmarsch 21, Rida 22, Bredsvärd 25, Kastdolk 22, Medel sköld 23

Förmågor: Regenererar 1 KP per timme normalt, men detta kan stegras till 1 KP per SR om Vashanka är nöjd med honom och på gott humör.

Utrustning: Fjällpansar. Hans bredsvärd har en FÖRTROLLA VAPEN E4, försörjd med NEXUS. Han rider på en fullt stridstränad s. k. trös-häst.

Enas Yorl

Trollkarlen Enas Yorl är en bit över 100 år gammal, men till synes odödlig. Detta är en bieffekt av en kraftig förbannelse som en gång lades över honom; att han för evigt skulle vara dömd att ständigt ändra skepnad. Därför skall SL för att bestämma de attribut som är markerade * slå angivna tärningar var trettondesekund. Som följd av ändringarna ändras också de värden som är markerade †. De skepnader Yorl antar varierar från hemiska reptilliknande varelser, björnliknande jättar och små vanskapta förkrympta dvärgar till vackra riddare och finlemmade feminina ädlingar. Bestäm själv efter vad tärningsslagen tycks tyda på. Enas Yorl vistas mycket sparsamt utan-



Några av de färgstarka invånarna i Asyl — Tjuvstaden, det Rankesiska imperiets skamfläck; och ytterligare material om ögruppen Monturerna

Ta fast tjuven!

Först en presentation för er som har missat att läsa någon av böckerna om Tjuvstaden (som är ganska fristående; det går att läsa vilken som helst av dem först):

Staden Asyl, även känd som *Tjuvstaden*, är en tämligen stor stad i utkanten av det rankesiska imperiet. Den styrs av prinsguvernör Kasakitis, med hjälp av helveteshundarna, den kejserliga elitvaktstyrkan. Den är skitig och förslummad, särskilt den tjuvinfekterade del som allmänt går under namnet Labyrinten.

Där ligger värdshuset *Den vulgära enhörningen*, där allt slödder i hela staden träffas om kvällarna, och dit alla äventyrare beger sig för att få reda på vad som händer i staden. Stadens ilsigiska urbefolkning tycker illa om sina rankesiska herrar, men så länge dessa inte blandar sig i Asyls smutsiga affärer alltför mycket bryter åtminstone inte några regelrätta uppror ut.

Prins Kasakitis

Den 20 år gamle Kasakitis (vanligen kallad Kissekatten) är den rankesiske kejsarens halvbror, placerad som prinsguvernör i Asyl för att vara ur vägen. Antalet palatsintriger i Ranke är nämligen fler än antalet skurkar i Asyl (vilket inte är litet!). Ingen vet riktigt om han är bakom flötet, eller om det bara är spel för gallerierna, men han är naiv och god-

för sitt hem på grund av denna förbannelse, och då alltid i en stor bylsig kappa med nerdragen huva.

STY	1T10+6*	SMI	1T12+6*	KAR	1T20-2
STO	2T6+6*	INT	20	SB	?+
FYS	18	PSY	30	KP	c:a 16+

Färdigheter: Mycket höga värden (15 – 25) i alla normala lärdomsfärdigheter utom Hantverk, Bluff KAR+2, Tala ilsig B5, Tala rankesiska B5, Förklädnad 19, Stadskännedom Asyl 22, Finna dolda ting 21, Upptäcka fara 24, Dolk 15

Magifärdigheter: Illusionism 30, Elementarmagi 25, Mentalism 20. Alla besvärjelser i sina skolor (som finns i *Magiboken*) med ett skicklighetsvärde lika med FV i skolan minus besvärjelsens skolvärde.

Utrustning: Ett flertal magiska föremål, närmare specifikation är upp till SL.

Hanse Skuggrygel

Hanse är strax under tjugo år gammal och bor i Asyls laglösa kvarter, Labyrinten. Han är tjuv av födsel och ohejdad vana, men aldrig grym i onödan, och absolut inte någon rutinerad mördare (även om han har några liv på sitt samvete). Han är en av de få personer i Asyl som står på god fot med Tempus.

STY	14	SMI	18	KAR	13
STO	11	INT	17	SB	—
FYS	15	PSY	16	KP	13

Färdigheter: Första hjälpen 10, Värdera smycken 18, Dra vapen 13, Bluff 14, Muta 16, Tala ilsig B5, Tala rankesiska B1, Akrobatik B4, Förklädnad 15, Gömma sig 17, Hantera fällor 15, Hoppa 12, Klättra 19, Låsdykning 17, Skugga 19, Smyga 20, Stadskännedom Asyl 17, Stjäla föremål 17, Undre världen 19, Änterhake 18, Finna dolda ting 11, Lyssna 13, Upptäcka fara 7, Kortsvärd 14, Kastkniv 19, Slagsmål 14

Utrustning: Ett kortsvärd, 5 dolda kastknivar i bältet, ett par dyrkar, laderskjorta

Jubal Slavhandlaren

Jubal är Asyls brottskung. Hans handgångna män, hökmaskerna, sprider skräck hos alla i den undre världen som inte lyder Jubals påbud. Jubal är en medelålders före detta gladiator-slav, som efter att ha blivit en fri man flyttat till Asyl och själv slagit sig på slavhandel.

STY	16	SMI	15	KAR	12
STO	17	INT	15	SB	—
FYS	15	PSY	13	KP	16

Färdigheter: Admin/juridik 15, Drogkunskap 17, Första hjälpen 15, Värdera slavar 18, Bluff 15, Förhöra 20, Köpslå 16, Muta 17, Tala ilsig B4, Tala rankesiska B4, Hoppa 14, Undre världen 19, Upptäcka fara 14, Bredsvärd 21, Sammansatt båge 19, Stor sköld 14

Utrustning: Upp till SL

Lythande

Lythande tillhör Den blå stjärnans orden, ett mystiskt sällskap av präster och trollkarlar. Hon är mycket gammal, men verkar inte vara äldre än 35, och förklarar sig till man, dels för att kunna klara sig i det kvinnofientliga Asyl, men även för att det är ett villkor för att hennes magiska förmåga skall fungera.

STY	14	SMI	17	KAR	15
STO	13	INT	18	SB	—
FYS	17	PSY	26	KP	15

Färdigheter: Astrologi 16, Läkeörtskunskap 14, Historia 16, Läsa/skriva ilsig B5, Läsa/skriva rankesiska B5, Zoologi 17, Dra vapen 19, Tala ilsig B5, Tala rankesiska B4, Förhöra 17, Förklädnad 16, Klättra 14, Skugga 20, Smyga 20, Finna dolda ting 19, Upptäcka fara 20, Ilmarsch 18, Jaga 17, Orientering 20,

Spåra 20, Överlevnad generell 15, Värja (som huggare) 20

Magifärdigheter: Animism 28, Elementarmagi 23. Alla existerande animist- och elementarbesvärjelser med S = 30-skolvärde.

Utrustning: —

Typisk hökmask

STY	12	SMI	14	KAR	11
STO	13	INT	11	SB	—
FYS	12	PSY	11	KP	13

Färdigheter: Förhöra 9, Muta 13, Tala ilsig B5, Tala rankesiska B3, Skugga 12, Stadskännedom Asyl 15, Undre världen 13, Bredsvärd 15

Utrustning: De vapen som de har FV i, nitläder, blå hökmasker för ansiktet.

Beskrivning: Se Jubal.

Typisk helveteshund

STY	14	SMI	13	KAR	11
STO	14	INT	12	SB	—
FYS	15	PSY	11	KP	15

Färdigheter: Dra vapen 12, Taktik 9, Förhöra 15, Stadskännedom Asyl 10, Ilmarsch 12, Bredsvärd 19, Sammansatt båge 17, Medel sköld 15

Utrustning: Vapen enligt ovan samt lätt fjällbrynja

Beskrivning: Se Tempus

Skuggor över Tjuvstaden är den tredje boken om Tjuvstaden i Äventyrsspels romanserie, och säljs i pressbyråer och varuhus från och med mitten på december. Tidigare utgivna böcker i serien kan finnas hos din lokale spelförsäljare eller bokhandlare. Skulle inte de ha dem går de att få tag på postorder från antingen Tradition i Göteborg eller SF-bokhandeln i Stockholm (se butiksguiden i tidningen).

ARKIVET fortsätter på sidan 16.





BLAUZAU
CYBERNETICS INC.

BLAUZAU
CYBERNETICS INC.

BLAUZAU
CYBERNETICS INC.

核力量

Shanghai, Asiens pärla, vallfartsort för hela världens slödder. En mångmiljonstad där polisen har tappat greppet, och de rika har flyttat in i en inglasad och luftkonditionerad del i centrum, kallad 'Den förbjudna staden'. Från detta helvete har Leo Akusawa flytt för sitt liv.

Shanghai är också skådeplatsen för Mutant-äventyret Den förbjudna staden.

LEO KÖRDE IN DET SISTA MAGASINET I K-PISTEN. DET krasade av sand mot metall. Halvmänskliga skepnader sprang hukade genom dammet där ute, skuggor i det gula diset. Sikten var usel. Gasmasken klämde över näsan och han flämtade för att få luft. Tingggg! En kula gick in i stålväggen. Metallen vibrerade under skuldran. Han lät en kulkärve dundra mot de höga cisternerna som skymtade genom sandvirvlarna. De fanns där borta. Åtta eller tio stycken. Han hade tagit kanske tre. Men de var för många. Hans ammo var slut. Och han var en usel skytt.

Svarselden slog in i dörrposten. Stålväggarna hade räddat honom så här långt. Men nu var snart sista magasinet tömt. Elektroniken i laserpistolen hade dekat igen av radiakstoff. Hans LI-ögon hade en rödvit strimma rakt över synbilden. Avståndsmätaren hade stannat. Det jävla stoftet som åt sig in i allt, genom porerna. Han kände cellerna mutera innanför skinnet.

Fyra skepnader skymtade i diset bland stålbalkar och sönderfallande rörledningar. Sandfärgade, vida jillah flaxade i vinden och dolde deras förvridna kroppar. De rörde sig långsamt fram mot dörröppningen där han hukade. Tre eller fyra andra låg kvar och täckte dem, gömda bakom hans svävare. Frid över dess minne. Radiakstoffet hade tagit den också - ätit sig in i cylindrarna. Bakom honom fanns de igenrostade dörrarna in till raffinaderiet. Ingen chans att öppna dem. Han hade försökt med kniven. Det avbrutna bladet satt fast i dörrspringan. Över honom sträckte sig ett torn av sönderrostade bjälkar, blåstrade av ökensanden. Tinggg! En kula slog in i dörrarna bakom honom. Fjorton skott kvar. Han höll k-pisten med båda händerna i midjehöjd och väntade. Hjärtslagen överröstade ökenvinden. Händerna darrade, men det spelade ingen roll. Han var ändå körd.

Det vinande ljudet från ett laservapen skar igenom sanden. Någon skrek, kanske av smärta. Vinden dämpade alla ljud och gjorde dem lika. Han gick ned på knä och kikade ut genom öppningen. Mynningsflammar från mutanternas grovkalibriga krutgevär flämtade i dammet. En röd linje drog genom luften från ett upplag av ståltunnor bortom cisternerna. Mutanternas uppmärksamhet var riktad mot laservapnet. Leo siktade och drog av hela magasinet i en båge mot de fyra angriparna. Blodet stänkte ut över marken och glimmade rött ett ögonblick, innan det täcktes av damm. Laserstrålen slog ut igen, närmare honom den här gången. Han drog sig in bakom dörrkarmen och väntade.

Ljudet av laserskott och dundrande krutvapen avlöste varandra medan han stod tryckt mot väggen. Han höll k-pisten mot bröstet. Ammo eller inte, kanske kunde han slå den i nacken på någon om det blev nödvändigt. Men det verkade inte så. Det sista som hördes var ett vinande laserskott, sedan blev det tyst.

För några få NeoYen mer

En novell av Gunilla Jonsson

Släpande steg och lätta, hesa andetag närmade sig. Han höll andan och väntade, kunde inte bestämma sig om han skulle försöka slå ned nykomlingen eller inte. Det kunde vara någon av Kazuos pojkar. Men det var inte troligt. Inte så här långt ut. De kunde inte ha sparat honom hit. Det måste vara någon annan.

Mynningen från ett lasergevär tittade in genom dörröppningen, följd av en gänglig gestalt i dammgrå rock, med en tygtrasa virad flera varv runt huvudet. Smala grå ögon skymtade bakom trasorna. Geväret pekade stadigt mot Leos bröst-korg. Han lade ner k-pisten på marken.

Det är ingen ammo i, försökte han säga. Men halsen var igentorkad och han började hosta våldsamt utan att få fram ett hörbart ord.

Den gängliga gestalten halade fram en vattenflaska under trasorna och räckte den till honom. Han drack. Preparerat vatten. Det stank av klor och mer svårgripbara kemikalier. Ingen sörja från närmaste radioaktiva pöl. Främlingens hand var svart och slät; cybernetik i något biokompatibelt material.

"Du är ingen sandman. Vad gör du här?" sa främlingen.

Det var en kvinna. Rösten var hes av damm. Han ryckte på axlarna. Halsen var fortfarande för torr för att han skulle få fram ett ljud.

"Det kommer snart fler. Din sväware?"

Hon pekade mot de sorgliga resterna av hans fordon. Han nickade.

"Trasig", lyckades han få fram.

Främlingens rastlösa hållning sa honom att hon inte tyckte om svaret. Han tyckte inte heller om det. Han började önska att han hade stannat hos Kazuo. Låtit sig förhöras och fått det överstökat. Eller väntat på polisen och dött i förhören. Han var triggad. En biobomb i hans huvud skulle explodera om hans stressnivå höjdes under förhör. Det var en snabb och enkel död. Bättre än det här. Men Leo ville egentligen inte dö. Det var därför han stod här nu. Mitt ute i ingenting utan vatten och sväware. Tillsammans med en kvinna som antagligen tänkte rånmörda honom när som helst. Hon gick bort mot hans sväware, stannade halvvägs och vände på ett av liken med foten. Leo följde efter. Han försökte speja efter fler fiender i närheten, men sikten var bara några meter innan allt blev ett gulgrått dis. Det var mutanter som låg där, korta och finlemmade med djupt liggande ögon och sandfärgad, gropig hy. Han tog upp ett av deras krutgevär och studerade det noga. Mekanismen var enkel. I en skinnpåse på en av männen hittade han en näve kulor i papperspatroner. Han stoppade dem försiktigt i fickan på overallen.

Kvinnan hade öppnat bakluckan på sväwaren. Hon plockade ut verktygen och gick runt till motorhuven. Drog upp den och började skruva i motorn.

"Det är ingen idé", försökte han ropa.

Men vinden bar bort orden. Det var mer sand än motor under den huven. Det hade han hunnit konstatera innan mutanterna kom och störde. Det enda han hade kvar var portaterminalen. Den bar han under overallen närmast kroppen. Den var hans biljett till ett bättre liv, om han någonsin kom härifrån och bort från Shanghai.

Kvinnan gick tillbaka till bakluckan och hämtade värmefilten från nödlådan. Hon lyfte försiktigt upp någon del ur motorn, han såg inte vad genom all sanden, lade den på värmefilten och vek ihop den. Sedan drog hon fram en tejprulle och började noga försegla det lilla paketet. Hon stoppade in paketet under kläderna och vinkade åt Leo. Han gick fram till sväwaren. Startmotorn var borttagen.

"Reservdel", ropade hon i örat på honom och pekade mot paketet. Leo nickade. Kanske tänkte hon hjälpa honom bort härifrån. Otroligt. Han råkade springa på den enda altruistiska människan på hundra mils omkrets. För bra för att låta riktigt troligt. Han tog upp en av papperspatronerna och provade den i geväret. Den passade någorlunda. Kvinnan ropade i hans öra igen.

"Ladda inte. Exploderar i händerna på dig."

Leo nickade. Det var antagligen farligare att gå runt med ett laddat krutgevär än att gå obeväpnad genom öknen. Kvinnan plockade upp en fickkompass och studerade den nervösa nålens rörelser med rynkad panna. Leo hade redan konstaterat att sanden hade ett dåligt inflytande på kompasser. Radiak och en massa metalliskt stoft. Kvinnan kisade upp mot solen. Hon vinkade åt Leo att följa efter och började gå bort från raffinaderiet, ut i det gula diset som var ödemarken. Leo tvekade ett ögonblick, sedan sprang han efter för att inte tappa henne ur sikte.

De gick rakt österut under nästan två timmar. Skuggorna sträckte sig allt längre ut från deras fötter, slingrade sig uppför sluttningar och sanddyner. Solen sänkte sig i en röd dimma bakom dem. Den skarpa vinden mojade. Kvinnan tog upp en spårsökare och började svepa med den framför sig. Den gav svaga pipanden ifrån sig i nordostlig riktning. En röd lampa blinkade matt. Hon ökade takten så att Leo hade svårt att hinna med.

Plötsligt stannade hon och sjönk ned på mage under ett backkrön. Leo gled ned bredvid henne. Hon plockade fram en IR/LI-kikare och började metodiskt studera terrängen framför dem.

"Vid sväwaren", viskade hon hest och gav honom kikaren.

Det var inte en sväware. Det var tre. Två var tydligt urskiljbara mot klippan. En tredje var aktivt kamouflerad och försökte smälta samman med stenen bakom. IR-läget visade tre gestalter som stod samlade mellan fordonen. En av dem studerade omgivningarna genom en kikare. Leo dök ned bakom krönet.

Kvinnan gjorde tecken åt honom att följa efter och började smyga på nedsidan av åsen, hela tiden med stenen mellan sig och svävarna. Leo stoppade två primitiva patroner i sitt gevär och smög efter.

Adrenalinet började gå ut i blodet igen. Han hade nästan lugnat ned sig efter den senaste krisen. Nu kände han blodet stiga i huvudet och det blev svårare att andas genom den tränga masken. Filtret luktade tandläkare och något annat, kväljande. Kvinnan klättrade upp på ett klippkrön framför honom. Han undrade vilken räckvidd det primitiva geväret kunde ha. Antagligen ingen alls. Förmodligen skulle det explodera i händerna på honom. Han krockade nästan med kvinnan, som hade stannat i skydd bakom en klippa.

"Du går fram till dem. Jag tar mig runt på baksidan", viskade hon.

"Jag går fram?"

"De skadar inte dig. Det är väl dig de är ute efter?"

Hon hade rätt. Det var förmodligen Kazuo, eller polisen. Någon som ville döda honom långsamt senare, inte snabbt och smärtfritt nu. Men gå fram? Kvinnan gav honom en knuff i ryggen innan hon fortsatte runt den taggiga klippan och försvann.

Han smög försiktigt så nära han vågade. Gestalterna var tre män - högresta karlar i sandfärgade overaller och plastisteel-hjälmar. De stod kvar mellan svävarna. En studerade terrängen i väster och söder med kikare. Han slutade plötsligt

sitt svep över landskapet och stirrade envetet i en riktning, rakt mot Leo. De tre spred försiktigt ut sig och började gå fram mot honom.

Leo grep med svettiga händer om det gamla geväret. Männen hade något slags obehagliga, moderna vapen. Han ville helst sträcka händerna i vädret och ge upp. Men då väntade bara tortyr och en säker död. Nu var de knappt 20 meter bort.

"Leo Akusawa? Kom fram. Vi ska inte skada dig", ropade en av männen på japanska.

"Släpp vapnen", svarade en hes kvinnoröst långt bakom dem på kanto.

Två snurrade runt. En föll till marken med ett laserskott i huvudet. Den andresköt. Leo kramade avtryckaren och slungades bakåt av rekylen. Det smällde fruktansvärt. En av männen sjönk ned med ett kort skrik och grep sig om magen. Den siste föll för ännu ett laserskott. Kvinnan reste sig mitt emot honom. Männen var döda när de kom fram till dem. Marken var dränkt i blod. Det var inte polisen. Kanske Kazuos män, men Leo kände inte igen dem. Kvinnan plockade upp ett av vapnen och studerade det.

"Neuro-disintegrator. Dålig räckvidd. Men effektiv", sa hon.

Hon lyfte upp den och satte den mot Leos nacke.

"Släpp geväret, Leo."

Han lät det falla till marken. Hon pekade mot en av svävarna. En Nissan Eagle 134.

"Vi behöver tydligen inga reservdelar. Du kör."

Han var inte särskilt förvånad. Någonstans hade han anat att Kazuo hade skickat henne. Att den gamle på berget på något djävulskt sätt hade tagit reda på vart han hade tagit vägen. Männen vid svävarna var tydligen också efter honom. Kanske hade han någon hemlig sändare inopererad, som bara den senile gamle gansterbossen kände till. Fan ta honom. Leo satte sig i förarsätet, bredvid kvinnan som hade lagt disintegratorn över knäna.

"Jag kan krascha svävaren. Jag behöver inte åka ända tillbaka till stan bara för att bli ihjältorterad."

"Varsågod. Den går över på autopilot om jag skjuter dig. Han betalar 15 klips för dig levande, 5 för liket. Men jag tror jag kan skjuta så att du överlever."

Leo hade aldrig tyckt om att omtalas som ett lik. Han hade överhuvudtaget aldrig gillat brutaliteten i gangsterkretsarna. Han var revisor. Han sysslade med pengar. Våldet borde hålla sig långt borta från honom, där det inte syntes. Det hade det gjort också. Tills han gjorde bort sig en gång för alla och hamnade här.

"Jag är triggad."

"Han sa det. Jag lägger mig inte i era affärer. Jag ska bara överlämna dig och hämta pengarna."

"Du jobbar inte åt gamlingen?"

"Jag är frilans."

"Vart ska vi?"

"Till bossen."

"Inga lysta leveranser går dit."

"Den här gör det."

"Det blir ett djävla liv om du kommer in med mig direkt till Yoyoma."

"Det är mitt problem, eller hur?"

Leo ryckte på axlarna och tystnade. Motorn startade med ett bekant surr. Han hade en gång i sin ungdom jobbat som testförare åt Mitsubishi. Han tyckte om motorljudet. Svävaren gled mjukt upp på luftkudden och accelererade över den

böljande sanden. Han tog en klunk ur vattenflaskan och rensade strupen. Det var nästan värt tortyren hos Kazuos pojkar att få köra en sista vända, slippa dö i ett moln av sand mitt i ingenstans.

"Vad heter du?" frågade han.

"Sepoy. Sepoy Jinn."

"Och han betalar 15 grant för mig."

"Jäpp."

"De där tre. De var prisjägare?"

"Jäpp. Och om jag betalar mer än Kazuo?"

"Du har inga rena konton. Det har Kazuo sett till. Och det kan vara ohälsosamt att hjälpa dig. Betydligt mer ohälsosamt än att lämna in dig."

"Fegis."

Ögonen rynkades i ett leende bakom tygtrasorna. Hon drog bort tygskynket från ansiktet med vänster hand och lyfte bort andningsmasken. Under masken var hon fårad och grå med vita strån i de korta svarta håret, gammal nog att vara hans mamma. Leo tog av sig sin mask. Det var en befrielse att slippa trycket mot näsan och den kittlande lukten av desinficering som låg i filtret.

"Om jag har något som är värt mycket. Mycket mer än 15 klips", sa han och lät svävaren accelerera nedför en stenig backe.

"Som till exempel?"

"Receptet på neuropylamin?"

"Du har det?"

Hon tänkte en cigarett och erbjöd Leo en från det skrynkliga paketet. Han tog en och nickade. Prisjägare är sällan omutbara. Det hade han lärt sig under sin karriär som ekonomiansvarig på lagens baksida. De låter sig gärna köpas om de kan komma undan med det.

"Du kan inte omsätta det i Shanghai", sa hon och tänkte hans cigarett.

"I Hongkong."

"Vi kommer inte till Hongkong i det här vraket. Och så vitt jag vet har din boss en avläggare där. Har jag fel?"

"Nej, det stämmer. Hin Po har en fabrik där."

"Jag har klarat mig länge på att inte ta dumma chanser, Leo. Längre än du kommer att leva, skulle jag tro."

Staden började dyka upp omkring dem. Först mutanternas och koreanernas eländiga skjul som klättrade över sterila kullar och gamla grustag. Sedan kemiska produktionsenheter förvisade till stadens utkanter. De körde in genom port B12 i den slitna betongbarriären som omgav staden. Porten stod öppen. Ingen kontroll. Det var aldrig någon kontroll ut mot öknerna. Högkvarteret låg nära centrum, i de mer välbeställda delarna av Kaochiang Miao. Han körde långsamt nu, gled fram i smala schakt mellan de böljande husväggarna. Meter tjocka drivor med avskräde låg samlade på gatan under dem. Väggarna på båda sidor var slitna och grå - fönsterlös metall och platiarmerad betong. Shanghais ständiga neonupplysta skymning hade sänkt sig runt dem.

"Du kanske klarar dig", sa Sepoy plötsligt.

Antagligen såg han så eländig ut att hon tyckte hon måste säga något. Leo log ett ansträngt grin.

"Han vill ha receptet. Och koderna till de spärrade kontona. Sedan dödar han mig."

"Du är triggad."

"Kazuo triggade mig. Han kan gå förbi det. Han kan plocka ut bomben innan han börjar."

Hon flinade, antagligen vid tanken på vad han skulle tvingas utstå när triggern var borta. Leo funderade på att

försöka krascha svävaren. Men den tillät inga vansinniga manövrer. Autopiloten skulle ta över i samma ögonblick som han försökte störta sig in i en betongvägg. Han gled upp över motorrampen mot Kaochiang Miao. Runt dem susade förarlösa transportsvävare med exakta rörelser i en strid ström. Hundratals gånger hade han åkt den här vägen i bossens svävarlimo för att inspektera varor och godkänna leveranser. På avstånd såg han Yoyoma Tradings huvudkontor höja sig över bostadsblocken. Märket med den röda tranan blinkade på husväggen. Svävaren landade på taket, tvåhundra våningsplan över den mörka markytan. Staden bredde ut sig åt alla håll kring dem, vacklande gamla skyskrapor och blinkande neonskyltar. Stora, sura regndroppar föll med ett fräsande ljud på vindrutan. Sepoy svepte huvudduken för ansiktet igen. Åtta bulldogar med laserkarbiner omringade svävaren så snart den tog i marken. Leo kände igen hälften av dem. Kazuos livvakt. Sepoy fällde upp taket och knuffade ut honom från förarsätet.

"Vad är det frågan om?"

Tien Tsins ljusa röst ekade över taket. Han knuffade undan två vakter och klev fram mot dem. När han fick syn på Leo spred sig ett ofrivilligt grin över det spröda ansiktet. Han var Kazuos närmaste man och hade antagligen fått rejält på skallen när Leo försvann.

"Ni har lyst honom. 15 klips", sa Sepoy och la handen på Leos axel.

Disintegratorn pekade fortarande in mot hans njurar.

"Varför tar du honom hit? Det är mot alla rutiner."

Tien hade svårt att låta irriterad. Förtjusningen över att Leo var infångad lyste igenom den hårda rösten.

"Det är ändå hit ni vill ha honom."

"Ja, ja. Kom med till mitt kontor ska vi reda ut det. Ben, Wien, Popo. För honom till chefen. Hälsa från mig. Jag kommer sen."

Tre av vakterna grep tag i Leos armar och började släpa honom bort mot VIP-hissen. Han sa ingenting och när han hade återfått fotfästet gick han snällt med. Tien Tsin och Sepoy Jinn försvann bort över taket.

"Det lönar sig inte att försöka lura mig, Leonard. Det borde du veta."

Kazuo böjde sig framåt över det väldiga skrivbordet. Ansiktet var utmärkt och fårat. En mumie, tänkte Leo och vek undan med blicken från de genomträngande svarta ögonen. Hans egna cyborgögon krånglade fortfarande. Kazuo hade en darrande röd rand rakt över ansiktet. Leo var illamående av skräck och överansträngning. Han satt ensam på en hård stol framför bossens skrivbord, med två torpeder på vakt bakom ryggen. Han ville få det överstökat.

"Ge mig terminalen, Leo", sa den gamle och sträckte fram sin knotiga hand.

Leo plockade fram portaterminalen ur bröstfickan på overallen och sköt den över bordet. Gamlingen rörde den inte.

"Den är blockerad, förmodar jag?"

Leo nickade. Han hade blockerat den fullständigt. Bara en djävulskt skicklig op kunde få ut informationen utan att kvadda hela terminalen. Koden fanns i Leos huvud, och bara där.

"Vi får göra någonting åt det lilla bäret i ditt huvud, Leo. Så att du kan svara på våra frågor."

Gamlingen log ett tandlöst, illvilligt leende som fick Leo att rysa. Han höll händerna knutna i knäet för att inte visa att han darrade.

"För honom till Kwen Jian så ser hon till att triggern försvinner. Se till att han inte blir skadad. Ni råkar illa ut om

något händer pojken. Förstått?" sa Kazuo till gorillorna vid dörren.

Utan att svara grep de tag om Leos armar och släpade ut honom ur rummet, bort mot hissen.

Det var tomt på det medicinska planet. De vita, plastikaklade korridorerna ekade när Leo lät sig knuffas fram mot Kwen Jians mottagning. Kwen opererade in de biobomber som alla av betydelse på Yoyoma bar i nacken. Det var en ära att bli triggad. Det visade att man var någon. Och hamnade man i händerna på snuten betydde det en snabb och smärtfri död.

Kwen var den enda som kunde neutralisera den lilla sprängkapseln. Bara hon kände till den exakta sammansättningen. Polisens och andra krimkorporationers försök slutade alltid med ett avblåst huvud.

"Sätt honom där borta och spänn fast huvudet", sa Kwen när de klev in genom dörren.

Hon verkade införstådd i vad som skulle göras. Hon drog på sig gröna operationshandskar och satte andningsskydd för munnen. Gorillorna satte Leo i den svängbara stolen och spände fast hans huvud.

"För din egen skull. Så att jag inte skadar dig om du rycker till. Det räcker med lokalbedövning."

Kwen baddade hans hals med desinficering och sprutade in något. Huvudet började simma. Leo såg dubbelt och förlorade all känsel av att ha någon fysisk kropp över axlarna. Hans tankar tycktes simma i en trögflytande vätska som dämpade alla sinnesintryck. På avstånd surrade rakapparaten som tog bort håret i hans nacke. Han kände blodet rinna långsamt nedför halsen när läkaren skar honom i bakhuvudet. En grågrön vätska injicerades i hans hals. Sedan lyfte Kwen ut den silverglänsande lilla kulan från hans nacke med en pincett och höll upp den framför Leos ögon. Pincetten och de gröna plasthandskarna var blodiga. Den lilla kulan pulserade svagt. Kwen sa något, men Leo kunde inte uppfatta orden.

Plötsligt blev allt grått omkring honom. Bara Kwen lyste med ett svagt, rött sken. Läkaren såg sig förvirrat omkring, släppte pincetten och famlade framför sig som om hon inte såg. På avstånd hördes ett dovt mullrande ljud. De två vakterna sprang långsamt ut mot korridoren och drog upp sina laserkarbiner. Kwen följde efter, stapplande med händerna framför sig. Hon ropade något efter de springande vakterna och försvann efter dem i korridoren. Mjuka smällar, som från ljuddämpade vapen, hördes på avstånd. Rummet skälvde, som av en explosion, och ett dovt muller letade sig in Leos hjärna.

Han famlade med plastbanden som höll fast huvudet. Fingrarna ville först inte lyda impulserna från hjärnan och det tog honom en lång stund att befria sig. Han satte sig långsamt upp i stolen. Huvudet och halsen var fortfarande domnade. Lamporna hade slocknat, insåg han nu. Det var hans halvfunktionella cyborgögon som gjorde att han fortfarande såg. På avstånd hördes dunsar och smällar, kanske skottlossning. Han tvingade sig upp från stolen, kände efter med handen att huvudet satt kvar som det skulle och kikade ut i korridoren. Det var tomt. Väggarna bågnade och svajade för hans drogade blick. Han försökte skaka på huvudet, men kunde inte.

Minnet av vad som skulle hända när Kazuo fick tag i honom gav honom nya krafter. Han stapplade tillbaka in i läkarrummet och studerade utrymningskartan på väggen bakom dörren. Ögonen ville inte riktigt lyda och de tunna linjerna på kartan flöt ihop, men till slut trodde han sig veta var nödutgången fanns. Långsamt, ett steg i taget, sökte han sig fram längs den mörklagda korridoren.



"Staden började dyka upp omkring dem."

Ett poppande ljud fick honom att stanna vid hörnet i änden av gången. Han tryckte sig mot väggen. En man med en laserkarbin i händerna sprang förbi honom och vidare upp längs korridoren. På avstånd skrek någon av smärta. Leo väntade tills allt tycktes lungt innan han svängde runt hörnet.

Där snubblade han nästan över en grå skepnad på golvet. Kwen, som låg stilla i en onaturlig ställning. När han tittade närmare såg han att halva hennes huvud var bortskjutet. Blodet var bara ett mörkare grått för hans LI-blick. Han blundade, svalde hårt och tog ett steg över kroppen. Blodet klibbade mot kaklet under hans fötter. I änden av korridoren lyste en grön skylt UTGÅNG. Han höll sig närmare väggen och försökte tvinga blicken att bli stadig.

Nödutgången var obruten. Den gröna förseglingsremsan satt kvar över låskupan. Innan han kunde bryta upp den lades en behandskad hand över hans mun och drog honom bakåt.

"Du följer med oss, Leo. Vi ska ut härifrån."

Rösten var dämpad och förvriden, men Leo kände igen den. Det var Tien Tsin. Bakom honom stod Sepoy Jinn, fortfarande med disintegratorn i händerna och med IR-glasögon för ansiktet. Hon sänkte långsamt vapnet mot Tien, som om hon tvekade vad hon skulle göra. Tien skakade Leo och gav honom en örfil.

"Bossen väntar nere i källaren. De andra är döda. Skynda dig."

Sepoy höjde vapnet igen och såg bekymrad ut. Eller så var det Leos drogade hjärna som förvred hennes anletsdrag. Han var för utmattad för att försöka göra motstånd. Han snubblade fram mellan dem längs korridoren. Tien höll sin hand längs korridoren och snubblade fram. Uppenbarligen hade han inga synförstärkare. Vid hissörrarna hittade de liken efter de två vakterna som hade fört dit Leo. Men inga fiender. Skottsalvorna hade avtagit.

Tien ledde dem bort till VIP-hissen och öppnade dörren. Han vred om nyckeln till källarvåningen och hissen gled ljudlöst ned förbi mörka våningsplan.

"Vad gör hon här?"

Leo pekade på prisjägaren.

"Jag blev av med mina vakter. Hon kan skjuta."

"Jag är projektanställd", sa Sepoy med ett flin.

Leo sa inget om vad som brukade hända projektanställda i Kazuos företag. De var lika illa ute båda två. Hissen stannade med en mjuk duns och dörrarna gled upp. De stirrade rakt in i Kazuo Yoyomas mumifierade ansikte, som sprack upp i ett belåtet grin.

"Så de hittade dig i alla fall, min pojke. Du följer med oss", skrockade den gamle mannen.

Två vakter slet ut honom ur hissen. Där fanns åtta ur Kazuos personliga livvakt och hans sekreterare. De andra måste ha dött, eller lämnats kvar för att täcka reträtten.

Hissdörrarna öppnades mot ett kallt betongrum. Två stadi-ga ståldörrar var enda vägen ut. En av vakterna öppnade dörrarna med ett kodkort och gjorde tecken åt de andra att följa efter. En annan apterade något som var misstänkt likt en sprängladdning på väggarna i hissen.

"Vad är det som händer?" frågade Leo.

"Någon anfaller byggnaden. Polisen, eller Sai Pei Korp. Vi vet inte riktigt än", svarade Tien. "Det är någon med stora resurser, det är ett som är säkert. De har slagit ut all kraftförsörjning utom nödaggregaten."

"Vart ska vi?"

"Bry inte din lilla hjärna med det."

De småsprang genom en sliten korridor, ut i ett större betongrum. Luften stank av förruttnelse och kemikalier. Genom

rummet rann en bred kanal, fylld av stinkande sopor och ruttnande djurkroppar. En öppen kanalsvävare låg uppdragen på kajkanten. De satte sig på hårda platsäten i svävaren och motorn gick igång med ett surr. Ståldörrarna smällde igen bakom dem. Svävaren gled snabbt ut över vattnet och in i den mörka tunneln. En kraftig strålkastare lyste upp betongväggarna och det dyga vattnet. Bakom dem hördes en fruktansvärd smäll. Stora betongstycken föll ned i kanalen och blockerade gången. Svallvågen fick svävaren att dunsas in i tunnelväggarna. Leo höll hårt i sätets kanter med båda händerna och blundade. Huvudet var fortfarande domnat och den vilda färden gjorde honom illamående.

"Täcker reträtten", sa Tien. "De får leta igenom hela tunnelsystemet under Shanghai om de ska hitta oss. Så angelägna är de knappast, vilka det nu kan vara."

Vattnet lugnade sig och svävaren gled fram genom mörkret. Kanalen delade sig gång på gång och mötte mindre vattenvägar som kom in från sidorna. Det susande ljudet från motorn förstörades i den ekande tunneln och blev ett öronbedövande brus. Ingen försökte säga något. Vakterna var som vanligt stenansikten. Kazuo smålog på sitt obehagliga sätt. Sekreteraren studerade sina naglar. Tien såg en smula nervös ut och Sepoy hade dragit upp sin huvudduk för ansiktet så att bara IR-glasögonen stack fram.

Bedövningen i Leos huvud började långsamt försvinna och ersättas av en pulserande huvudvärk. Glödglänsen nålar skar genom ögonen in i hjärnan. Han blundade och försökte slappna av. Efter en oändlighet stannade svävaren vid en låg sten-kaj. En trappa ledde upp genom mörkret. De klev upp på den slippriga stenläggningen. Kazuo viskade något i örat på en vakt. Mannen klev tillbaka ned i svävaren, startade motorn och fortsatte ut i mörkret.

Den smala trappan ledde upp i en övergiven industrilokal. Det var mörkt, de små fönstren uppe vid taket var igengrodda av smuts. Halvt sönderrostade maskiner stod på rad övertäckta med gamla presenningar. Dammlagret på golvet stördes bara av enstaka spår av råttor. Ståltrappan fortsatte i spiral upp mot taket högt över dem. Kazuo stannade och gjorde ett spår med tåspetsen i dammet.

"Ni fortsätter upp och väntar på helikoptern. Jag stannar här och pratar med Leonard. Chien, Lin, Yoyo och Roscoe. Ni stannar här med mig. Yoshiko, kom ned och gör tecken när helikoptern är på väg."

Sekreteraren nickade och gick före de andra uppför den vindlande trappan mot taket. Två starka armar grep tag om

Leo och höll fast honom. Huvudvärken var så dundrande att han inte riktigt förmådde bli rädd. Han stod helt stilla medan de andra försvann uppför trappan.

"Du kan göra det lätt för oss och berätta koden. Eller så tar vi det långsamt. Om inte koden stämmer dör du under mer smärta än du tror är möjligt. Förstått?"

Leo stod som förstenad och sa ingenting. Roscoe slog till honom i njurtrakten så att han vek sig dubbel.

"Svara bossen."

"Förstår", fick Leo fram.

Han brydde sig inte om att räta upp sig, utan satte sig rakt ned på det dammiga golvet. Smärtan i huvudet gjorde att han knappt kände av slaget i njurarna. Roscoe och Chien drog upp honom på fötter igen och höll honom uppe medan Kazuo tände en cigarrett. Gamlingen höll den rykande cigarretten framför ögat på Leo.

"Vi börjar med kontokoderna. Koden till transferkontona, Leo. Hur lyder den?"

Glöden var en centimeter från ögat. Leo kände den heta askan falla ned på kinden. I samma stund som han nämnde koden var han död. Det var bättre än tortyr. Men han kunde inte förmå sig till att berätta. Han var rädd. Räddare för döden än för smärta, när det kom till kritan.

En svag duns störde tystnaden. Kazuo satte cigarretten i munnen. Han drog sin pistol och såg sig långsamt omkring. Roscoe greppade sin laserkarbin och knuffade Leo i skydd av en rostig maskin. Livvakterna ställde sig i skydd runt gangsterbossen och spejade försiktigt ut i lokalen. Allt var tyst. Leo höll andan.

Ett metalliskt rasslande fick dem att titta upp. Någonting föll nedför trappan. En livlös kropp rullade nedför hälften av de dammiga trappstegen innan den stannade. Det var Yoshiko, Kazuos sekreterare. Hennes ansikte var förvridet i ett osannolikt uttryck av smärta. Ögonen stirrade tomt mot dem.

"Neuro-disintegrator. Tiens jävla vakt", muttrade Roscoe.

De drog sig långsamt bort från trappan, i skydd bakom en sönderrostad plåtpress. Roscoe höll fortfarande Leo i ett fast grepp med vänster hand.

"Ut genom sidodörren", viskade Kazuo och nickade mot en liten dörr till vänster om dem.

Två vakter stannade bakom den dammiga maskinen medan de andra smög bort mot dörren. Ett dämpat skott skar sönder tystnaden. En av vakterna bakom plåtpressen sjönk ihop med en grymtning. Chien ryckte upp sidodörren och gled ut.

"Klart här."

De följde efter och ställde sig på rad tätt mot ytterväggen. Ännu ett skott ljöd inifrån lokalen. En kropp dunsade långsamt i golvet. Chien stängde dörren efter dem. Roscoe var nervös. Han hade släppt Leo, som ett ögonblick övervägde att försöka springa därifrån. Men huvudet simmade och benen ville inte bära honom. Han stod kvar utan att kunna bestämma sig.

Kazuo kisade ut över landskapet och trampade otåligt. Bortom betongplattan de stod på, breddade ödemarken ut sig. Leo insåg plötsligt hur långt de måste ha färdats under staden. De var utanför barriären. Den höga betongmuren måste ligga på andra sidan fabriken. Framför dem fanns bara öknen och den förhatliga drivsanden. Det var tidig gryning. En strimma av rött skymtade vid horisonten. Ljudet av en helikopter hördes svagt i fjärran, och närmade sig snabbt. Kazuo tittade upp och grymtade gillande.

"Det är Joe. Chien, spring fram och gör tecken åt honom att landa här. Ska vi inte kolla vad det är som har hänt?"

Livvakten lät en smula förvånad, men lättad.

"Vi har allt vi behöver. Tien var ändå bara till besvär. Roscoe, ta med dig Leo."

Chien klev försiktigt fram ur skuggan och vinkade upp mot spaningshelikoptern, som sjönk ned från himlen. Den hade inga synliga bolagsmarkeringar. Kazuo gick snabbt fram mot den när den landade på betongplattan framför byggnaden. Leo stod kvar och darrade tills Roscoe knuffade honom mot helikoptern.

"Fort. Upp. Till bunkern", sa Kazuo så snart de hunnit in.

Piloten frågade inte. Helikoptern steg omedelbart upp från den gamla fabriken och styrde ut mot ödemarken i nordväst. De flög högt över den förrådiska drivsanden som hade slukat Leos svävar, över det övergivna raffinaderiet och vidare ut i öknen.

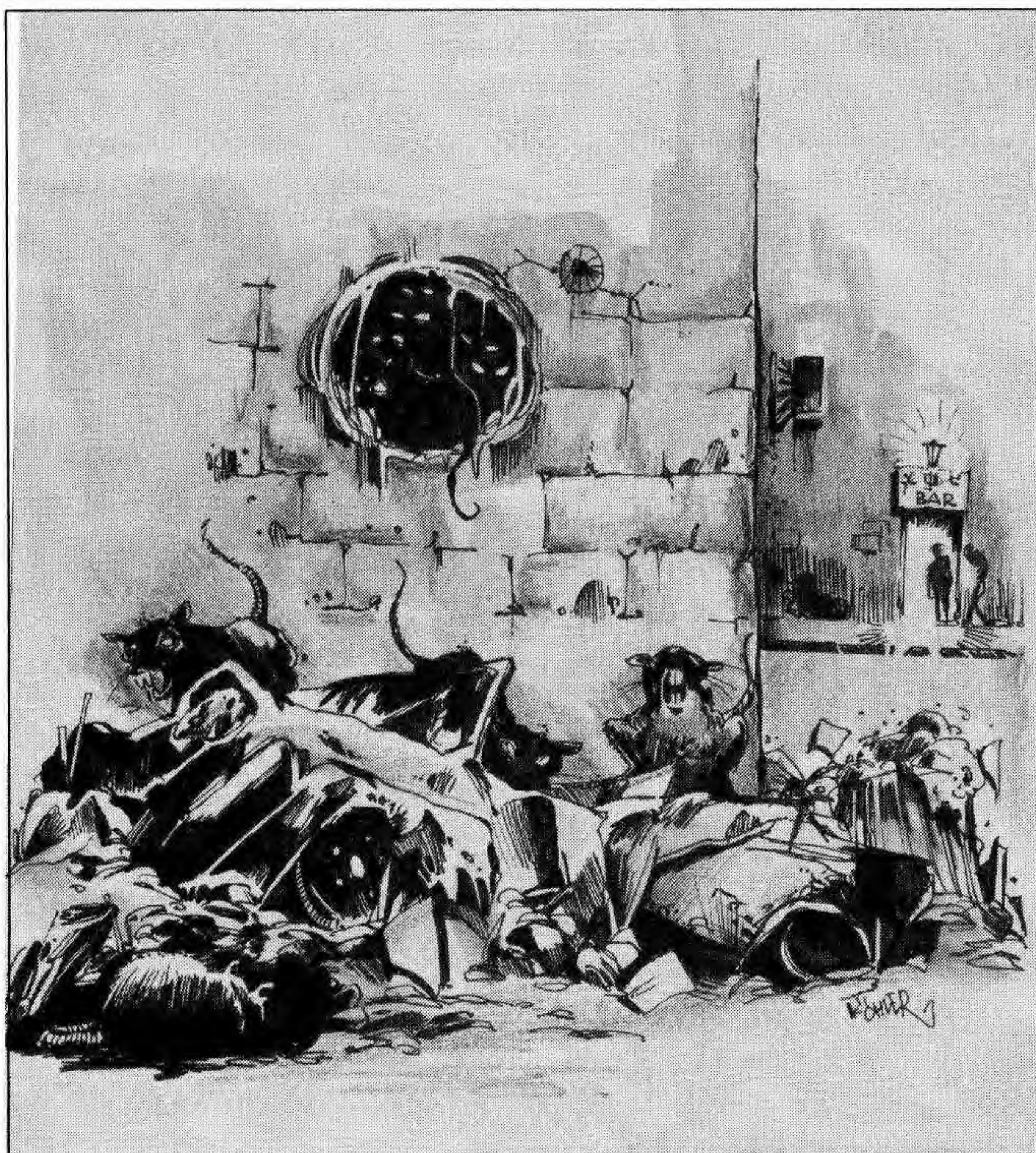
Efter nästan två timmar började helikoptern gå ned över en uttorkad floddal. När de kom närmare kunde Leo urskilja låga, sandfärgade betongbunkrar som låg spridda över sluttningen där en gång en väldig flod måste ha flutit.

"Produktionscentralen. Här tar vi fram 3 000 liter i månaden. Trettio miljoner neoyen. Hit trodde du aldrig att du skulle komma. Nu kan vi fortsätta vårt lilla samtal i lugn och ro", sa Kazuo och stötte Leo i sidan med pistolen.

Helikoptern sänkte sig mot en landningsplatta mellan två betongkupoler. Fler betongstrukturer skymtade genom sanden och dammet. Leo drog upp halsduken över ansiktet och klev ur. En ung man i grå overall sprang hukande fram mot helikoptern och skakade hand med Kazuo. De växlade några ord och började gå bort mot närmaste betongkupol. Leo släpades med genom dörren in i betongbunkern.

De klev nedför en trappa. Väggarna var av skrovlig gul betong och taket välvt. Trappan öppnade sig i en reception med fåtöljer, bord och en vaktkur.

"Vi kan talas vid på mitt kontor", sa mannen i den grå overallen och ledde dem vidare genom en korridor på andra sidan vaktkuren.



"Metertjocka drivor med avskräde låg samlade på gatan under dem."

Gråklädda vakter med autokarbiner stod i par vid varannan dörröppning. De hade samma nollställda ansiktsuttryck som Kazuos livvakt. Androider, eller justerade människor. Mycket lydnad och lite känslor. Leo rös.

Kontoret var rymligt med ett väldigt, njurformat skrivbord och fem låga bekväma fåtöljer. Ett litet konferensbord fyllde upp andra änden av rummet. Den gråklädde mannen satte sig bakom skrivbordet. Kazuo satte sig mitt emot honom. Vakterna stod kvar med Leo i ett fast grepp.

"Du har säkrat informationen?" frågade den unge mannen bakom skrivbordet.

Kazuo nickade mot Leo.

"Han har den. Vi hade inte tillgång till förhørsdroger. Vi hamnade mitt i ett anfall. Har du droger, är det inga problem att få det ur honom."

Den unge mannen nickade och granskade Leo från topp till tå.

"Vi tar hand om det. Du behöver vila, gamle vän. Vi kan tala vidare om det här senare. Det är ingen brådska."

Kazuo nickade och reste sig. Två gråklädda vakter kom in.

"Visa herr Yoyoma till hans rum. Wei, du följer med mig till förhørsrummet med den här mannen."

Vakten tog fram grova handklovar och låste Leos händer på ryggen. De gick tillbaka ut ur bunkern och förbi helikopterplattan, bort mot en betongbyggnad nedsänkt i marken. De hann halvvägs innan ljudet av helikoptrar fyllde luften. Den unge mannen stod stilla ett ögonblick och stirrade upp mot krönet. Mörka skepnader gled fram ur den gula vinden, svarta helikoptrar som smög ned längs sluttningen mot dem.

Ett larm började tjuta hest. Bakom dem öppnade sig mindre betongkupoler och blottade lätta luftvärnskanoner. Mannen svor på något främmande språk och sprang tillbaka mot bunkern de just hade lämnat. Artilleriet gav eld mot angriparna, som spred ut sig i en låg formation.

Vakten tvekade ett ögonblick. Leo tog chansen och började springa nedför sluttningen. Vakten skrek något. Leo snubblade på en sten, vred sina låsta armar i en smärtsam vinkel och hasade nedför den allt brantare sluttningen. Skott från autokarbinen slog i marken bakom honom. Leo slog i en sten och lyckades bromsa den vilda färden nedför sluttningen. Han blev liggande på mage och tryckte ned ansiktet i den heta sanden, väntade sig att få ett skott i ryggen. Artilleriet dundrade. Granater briserade. Betong och sand slungades nedför sluttningen.

Bakom honom ekade skrikande röster och automatelden smattrade mot sten och betong. Gråklädda män sprang förbi honom några meter bort. Helikopterljudet var helt nära, runt honom. En svart skepnad svepte uppför sluttningen över hans huvud. Han lyfte på huvudet för att få luft.

Artillerielden avstannade och helikopterljuden blev färre. Bakom honom hade en kaotisk eldstrid utbrutit. Leo rullade försiktigt nedför sluttningen, bort från skottlossningen och de heta skriken. Marken planade ut närmare den gamla flodbotten. Han reste sig mödosamt på knä och såg sig om. Eldstriden pågick fortfarande, men skottsälvorna var färre nu. Någon var på väg att vinna.

Leo reste sig och såg sig om. Den uttorkade floddalen sträckte sig milsvitt mot öster och nordväst. Solen hade stigit högt på himlen och han svettades. Handklovarna hade ätit sig in i köttet och det sved varje gång han rörde sig.

Uppe vid betongbunkrarna rörde sig dammiga skepnader. Några var på väg nedför sluttningen, mot Leo. Han stod kvar. Den vidsträckta öknen såg inte lockande ut. Och det fanns ingenstans att gömma sig. Fyra män i svarta stridsrustningar

kom ned med sina autokarbiner riktade mot honom.

"Upp med händerna. Det är polisen."

"Kan inte", hostade Leo. De fyra männen omringade honom och sänkte sina vapen när de insåg att han redan var oskadliggjord. Det var InterPol. Märket syntes svagt genom dammet på rustningarna. Deras ansikten doldes av rökfärgade hjälmvisir.

"Jag är oskyldig... ett misstag. Jag har ingenting med det här att göra", sa Leo hastigt.

En av männen studerade sin minicomp, tittade på Leo igen och grymtade gillande. Han kopplade på hjälm mikrofonen.

"Vi har hittat Akusawa. Vi kommer upp med honom."

"Jag är oskyldig. Jag har blivit kidnappad. Ni tar fel."

De svarade inte, utan släpade tillbaka honom uppför sluttningen. Sista biten fick de halvt bära honom, när benen inte ville bära.

Poliser och gråklädda vakter låg om varann på marken. En grupp fångar stod bevakade av poliser vid sidan av helikopterplattan. Leo urskilde Kazuo och den unge mannen i grått. Polismännen halvt bar, halvt knuffade honom vidare mot en av betongkupolerna och in genom en låg dörr. Leo orkade först inte höja ögonen från det skrovliga golvet. Hela kroppen darrade av utmattning.

"Vi har ett problem här, Leo."

Han kände igen den hesa rösten innan han tittade upp. Det var prisjägaren, Sepoy Jinn. I InterPols svarta uniform. Bakom henne skymtade två andra svartklädda poliser. De tittade på honom med kalla, granskande ögon. Sepoy stod lutad över en datorterminal och tuggade nervöst på en cigarettfimp.

"Vi behöver din hjälp."

Hon tände en ny cigarett. Han blundade igen och samlade tankarna. Hjärnan fungerade inte som den skulle. Minnesbilderna från de senaste dagarna ville inte falla på plats.

"Varför lämnade du mig till Kazuo?" frågade han.

Mest för att få bekräftat att det verkligen var hon.

"Vi hade ingen glädje av dig så länge du var triggad. Du fick in mig i huset. Vi ville ha Kazuo, och kontokoderna som du har. Nu har vi Kazuo. Du kan ge oss koderna."

Leo fick det fortfarande inte att stämma.

"Var det ni som anföll kontoret inne i stan? InterPol?"

Hon nickade och stirrade på terminalen. De andra två poliserna såg irriterade ut.

"Vi fick Kazuo att leda oss hit. Jag var tvungen att skjuta mig ut när de tänkte dumpa mig, men vi kunde följa efter er hit. Nu behöver vi koderna, Leo. Du ska hjälpa oss."

"Varför det?"

"Amnesti för medhjälp vid utredning. Nytt ID. Ingen efterlysning. Din enda chans att komma levande ur det här. Ta av honom handbojorna."

Poliserna satte ned Leo på en stol, eftersom han uppenbarligen inte kunde stå själv. De befriade honom från handbojorna. Jinn såg illa åtgången ut. Vänster hand var kraftigt bandagerad och hon hade en kompress i pannan.

"Du har varit av ovärderlig betydelse för utredningen, Leo. Hade jag inte satt en sändare på dig hade vi aldrig hittat hit. Är du skadad?"

Leo studerade tyst sina händer. Det stack i fingrarna när blodet långsamt letade sig tillbaka. Han skakade på huvudet.

"Inte särskilt."

"Koderna, Leo. Vi har bråttom. De hinner göra en omfördelning om vi väntar."

Leo nickade sakta. Han reste sig, stödd på närmaste polisman, och stapplade fram till terminalen. Koderna gled fram ur hans sublimerade minne och ut i fingrarna. Systemet öppnade sig.

MONTURERNA

Arkivet fortsätter med mer material om Monturerna; flera äventyrsförslag och en beskrivning över hur militären är organiserad.

Jonas Lindblom och Leif Eriksson

Äventyr

Här följer några exempel på äventyr som du kan låta spelarna uppleva. Det är upp till dig som SL att ytterligare befolka ön med byar och mystik. Äventyren nedan är naturligtvis bara förslag, som du kan utveckla till egna. För att introducera spelarna, låt dem gärna komma från Timar eller någon by, och kanske rent av vara släkt eller god vän med någon SLP.

Sjöodjuret

Rollpersonerna befinner sig i närheten av Zoduda, när rykten når dem om försvunna fiskebåtar. Det är bläckfiskens från Gideonklyftan, som kommer för att terrorisera befolkningen under några dagar.

Hajmännen

Spelarna reser genom Bychow och tar in på Bläckfiskens håla. Vad som sedan händer beror på hur nyfikna spelarna är. Nyfiken i en strut...

Grannfejden

Rollpersonerna befinner sig i Sharfal eller Dudhil. Plötsligt kastas en brandbomb in i en bostad i Dudhil. Det är Bremed Sirtam som sätter igång strider på allvar. Rollpersonerna kan delta i striderna eller agera fredsmäklare (här är det liv eller död som gäller), men efter 12 timmar kommer två duraker ledda av en semnor. De arresterar så många som möjligt och för dem inför rätta i Timar.

Uppror

En skattehöjning medför att befolkningen gör uppror mot hertigen och rådet. Kaos uppstår i staden och strider utbryter på landsbygden. Rebellererna leder bråket, och rollpersonerna får ta parti. Detta kan leda till bråk inom gruppen

om spelarna tillhör olika samhällsklasser. Möjligheterna är många.

Fritagning

En eller flera spelare från fastlandet är magiker och har fått i uppdrag av sin magikerakademi att befria Mekiliter Naar. Det gäller att ha tungan rätt i mun och inte bli upptäckt av häxjägarna.

Fest med förhinder

Spelarna köper biljetter till hertigens nyårsfest (med maskerad). Under festligheterna kidnappas hertigens nuvarande fästmö av skurkar. Senare blir rollpersonerna anklagade för brottet och

blir tvungna att fly från festen, finna de verkliga kidnapparna och rentvå sig.

Rådsförvecklingar

Rådsherrarna är indelade i två eller flera fraktioner med olika uppfattning om hur Monturerna bör styras. Invecklade konspirationer förekommer och spelarna kan dras in som spioner eller som oskyldiga vittnen.

Man kan tänka sig att en ambitiös rådsgrupp vill undanröja sina motståndare med en militärkupp. Hur kommer detta att gå? Strider i Timar är oundvikliga och rebellererna på landsbygden ser sin chans.

Siarens vision

Ett av Moder Jords sändebud, en person med siargåvor, har fått en vision av att något stort och ondskefullt odött hotar från Monturerna. Tyvärr var synen ingalunda klar och tydlig, men en grupp djärva alver tar på sig uppgiften att bege sig dit och undersöka vad som finns där.

Denna intrig kan med fördel kombineras med någon av de ovanstående. Till exempel kan alverna anlända samtidigt som fullt uppror rasar på ön. För att klara av sitt uppdrag måste de då manövrera mellan de stridande partarna och agera helt i det fördolda.

En annan förveckling är att sbintorp-rästerarna ser med misstänksamhet hur företrädare för en helt annorlunda livsyn kommer till ön. Tänk om de börjar missionera? Därmed kommer alverna att övervakas av häxjägarna vilket försvårar deras uppdrag.



Monturernas armé

När Mauritz I reste till Monturerna förde han med sig femhundra familjer, i vilka ingick 60 militärer. Efter hans död utökades styrkan, då kravet på en större armé ökade i takt med invandringen. Rykten på fastlandet om silverfyndigheter och möjligheter till nybrytning av hittills orörd men bördig mark ökade intresset för ön. Bland annat sökte sig en del zorakiska kolonister till Monturerna för att där bygga upp en ny tillvaro. Den paranoide Getzov lät utbilda en elitstyrka på 20 man ledd av en ebôn som sitt livgarde, den s.k. fantombataljonen. Den skulle ständigt men diskret finnas vid hans sida. Trots eller kanske på grund av detta garde dog Getzov en våldsamt död. Mauritz V utökade armén till dess nuvarande storlek, 2400 man, och hans son, Adinovan II, knöt kontakt med utländska legotrupper. Armén är i huvudsak inriktad på försvar mot pirater och raugoner, och på upprätthållande av lag och ordning i landet.

Grader

Närmast under rådets maktkrets sitter två ketarker, Denos Glaskäke och Adson Slagväre. De är militära rådgivare, och för befälet över vardera sex enomotarker. Ketarkerna motsvarar ungefär nutidens generaler. Under sig har de sex ebôner, jämförbara med majorer eller överstar. Varje ebôn har i sin tur befäl över fyra semnorer som vardera leder fem duraker (20 man). Denos Glaskäke för befälet över stadens försvar och Slagvåres befälsområde utgörs av landsbygden.

Trupper

1 durak = 20 man. 1 tetrak = 5 duraker (100 man). 1 enomotark = 4 tetraker (400 man).

Infanteri

Reguljära (62 duraker)

Den vanligastetyper av soldat. Det tjänstgör vanligtvis som vakter och, under krigstid, som fotsoldater.

STY	13	SMI	12	KAR	11
STO	12	INT	11	SB	—
FYS	12	PSY	11	KP	12

Färdigheter: Upptäcka fara 10, Finna dolda ting 10, Områdeskänedom Elmor 10, Första hjälpen 11, Jori B4/B2, Sjökunnighet 11. **Vapenfärdigheter:** Dra vapen 12, Bredya 12, Kastspjut 12, Medelstor sköld 12, Dolk 6, Slagsmål 12. **Utrustning:** Fjällpansarharnesk, nitläder på armar och ben, romersk hjälm, sköld, bredya, dolk och kastspjut.

Pilatrupper (10 duraker)

En tung infanteristyrka. I strid används de mot kavalleristyrkor.

STY	13	SMI	12	KAR	11
STO	12	INT	11	SB	—
FYS	12	PSY	11	KP	12

Färdigheter: Områdeskänedom Elmor 11, Första hjälpen 11, Upptäcka fara 11, Finna dolda ting 11, Jori B4/B2.

Vapenfärdigheter: Dra vapen 12, Pik 12, Kortsvärd 12, Liten sköld 12, Slagsmål 12.

Utrustning: Lång brynja, pik, kortsvärd, romersk hjälm, sköld.

Empörer (30 duraker)

Empörerna är Monturernas pilbågsskyttar. De är lätt utrustade för att kunna förflytta sig så snabbt som möjligt.

STY	11	SMI	14	KAR	11
STO	12	INT	11	SB	—
FYS	12	PSY	11	KP	12

Färdigheter: Områdeskänedom Elmor 11, Första hjälpen 11, Upptäcka fara 11, Finna dolda ting 11, Jori B4/B2.

Vapenfärdigheter: Kortbåge 14, Kortsvärd 12, Slagsmål 12.

Utrustning: Kortbåge, kortsvärd, koger med 20 pilar, nitläderrustning.

Kavalleri

Caligea (2 duraker)

Elitsoldater som skyddar ketarken både under och utanför strid.

STY	17	SMI	14	KAR	11
STO	15	INT	12	SB	—
FYS	15	PSY	12	KP	15

Färdigheter: Områdeskänedom Elmor 12, Första hjälpen 12, Upptäcka fara 15,

Finna dolda ting 15, Rida 14, Jori B4/B3. **Vapenfärdigheter:** Stridsgissel 17, Medelstor sköld 17, Tvåhandssvärd 14, Lätt armborst 17, Dolk 14, Slagsmål 17, Dra vapen 14.

Utrustning: Medelstor stridstränad häst, stridsgissel med spik, sköld, tvåhandssvärd, armborst, dolk, lång brynja, tunika.

Lätt kavalleri (16 duraker)

I tid av oro utför de snabba räder mot infanteri och kavalleri. Rådet har funnit dem ytterst användbara mot tredskande skattebetalare. När en durak med dessa stridstränade hästar spränger in i en by kommer nog de mesta undagömda tillgångar fram.

STY	13	SMI	13	KAR	11
STO	13	INT	11	SB	—
FYS	13	PSY	11	KP	13

Färdigheter: Områdeskänedom Elmor 11, Första hjälpen 11, Upptäcka fara 11, Finna dolda ting 11, Rida 13, Jori B4.

Vapenfärdigheter: Bredsvärd 13, Medelstor sköld 13, Dolk 7, Dra vapen 13, Kort båge 13.

Utrustning: Kort brynja, lätt stridstränad häst, bredsvärd, sköld, dolk, båge, koger med 20 pilar.

Legotrupper

Silverhjälmarna (18 man)

En legotrupp bestående av 18 riddare från Kardien. Deras stridsvana och tunga utrustning är ett gott tillskott i den monturiska armén.

STY	16	SMI	14	KAR	13
STO	14	INT	12	SB	—
FYS	14	PSY	12	KP	14

Färdigheter: Områdeskänedom Kardien 12, Områdeskänedom Elmor 8, Första hjälpen 12, Heraldik 12, Historia 12, Upptäcka fara 12, Rida 14, Förhöra 12, Överklasstil 12, Jori B5/B4.

Vapenfärdigheter: Dra vapen 14, Taktik 12, Slagsmål 14, Slagsvärd 18, Lans 18, Dolk 14.

Utrustning: Tung stridstränad häst, slagsvärd, lans, dolk, helrustning, bascinet med visir (se Gigant, abs 8 poäng) och hjälmplym (silverfärgad med svarta stråk).

Orvolo (200 man)

Orvolo är caddiska legobågsskyttar. Ordet betyder purpurnäcka på caddiska

och avser deras ståtliga och imponerande purpurfärgade hjälmplymer.

STY	13	SMI	14	KAR	11
STO	12	INT	12	SB	—
FYS	12	PSY	12	KP	12

Färdigheter: Områdeskännedom Caddo 12, Områdeskännedom Elmor 4, Första hjälpen 12, Upptäcka fara 12, Finna dolda ting 12, Jori B2, Caddiska B4/B3.

Vapenfärdigheter: Dra vapen 14, Slagsmål 14, Kortsvärd 14, Långbåge 16. **Utrustning:** Kort brynja, romersk hjälm, kortsvärd, långbåge, koger med 20 pilar.

Officerare

Officerarna har ungefär samma egenskaper som soldaterna, men har +2 på STY, INT och KAR, +3 på färdigheterna Områdeskännedom, Första hjälpen, Dra vapen och ytterligare ett vapen. Dessutom har de färdigheten Taktik 10

Ketarkerna

Denos Glaskäke och Adson Slagväre kommer båda från överklassen. Båda bor i slottet, men Adson är ofta på resande fot.

STY	14	SMI	13	KAR	15
STO	14	INT	17	SB	—
FYS	14	PSY	14	KP	14

Färdigheter: Administration 13, Geografi 13, Historia 13, Heraldik 17, Jori B5/B5, Områdeskännedom Monturerna 17, Värdera vapen & rustningar 17, Taktik 17, Förhöra 17, Över-

klasstil 17, Finna dolda ting 13, Upptäcka fara 14, Rida 14, Simma B3.

Vapenfärdigheter: Dra vapen 14, Bredsvärd 14.

Utrustning: Tung, stridstränad häst, helrustning, bredsvärd, plymförsett bascinet.

Häxjägare (10 man)

Enligt monturisk lag är kunskap i magi och innehav av magiska föremål förbjudet. Mauritz V instiftade lagen år 564 i syfte att eliminera alla magiker som inte 'arbetade' för honom. Häxjägare utbildas och tilldelas magiska föremål (de står givetvis utanför lagen om magi). En magiker som avslöjas får antingen arbeta för hertigen (om han är villig och skicklig) eller så bränns han på bål för häxeri. Dessutom kan rådet skicka ut sina häxjägare för att anklaga andra personer som råkar vara i vägen för rådets framfart. Detta har lett till att antalet 'fria' magiker på Monturerna minskat fatalt. Många har bränts, men de flesta har flytt till magivänligare länder.

Häxjägare arbetar i regel ensamma. Den som försöker hindra en häxjägare i hans arbete eller försvarar en anklagad blir troligen också anklagad för häxeri. Häxor förs till Timar för att brännas.

Magiker i hertigens tjänst måste kunna behärska åtminstone besvärjelsen SIGILL eller LADDNING. För tillfället finns fyra magiker vid hovet, mest känd är kanske illusionisten Mekiliter Naar. Det går berättelser om hur många gånger han drog häxjägarna vid näsan innan de slutligen lyckades fånga honom djupt inne i Vergiliskogen. De fyra magikerna tvingas tillverka magiska föremål, och får aldrig lämna slottet. Natte-tid är de fastkedjade i sina rum, och på dagarna eskorteras de kontinuerligt av vakter.

Alla häxjägare är utrustade med magiska armband. De är försedda med en VARSEBLIVNING E2, ANTIMAGI E2, SIGILL E2+E2 och PERMANENS E2+E2. Varseblivningen är specialiserad på att finna magi (magiker eller föremål) inom 50 meter.

STY	13	SMI	13	KAR	11
STO	12	INT	16	SB	—
FYS	13	PSY	16	KP	13

Färdigheter: Astrologi 8, Drogkunskap 12, Områdeskännedom Monturerna 16, Kunskap om magi 12, Jori B5/B4, Förhöra 16, Muta 11, Övertala 11, Förklädnad 12, Gömma sig 16, Hantera fällor 12, Skugga 16, Stadskännedom Timar 16, Finna dolda ting 16, Lyssna 16, Upptäcka fara 12, Orientering 16, Rida 13, Simma B3, Spåra 16, Överlevnad (Generell) 12.

Vapenfärdigheter: Dra vapen 13, Slagsmål 13, Dolk 15, Bredsvärd 15, Kastkniv 13, Lätt armborst 15.

Utrustning: Lätt häst, metallkyrass, svart kappa med huva, nio kastknivar, bredsvärd, armborst, magiskt armband, kappsäck med proviant.

Häxjägare (INT 9+)

Om SL vill kan han låta spelarna vara häxjägare. Tänk på att magi är tillåtet i större delen av Ereby, och att problem kan uppstå om rollpersonerna offentligt bränner en magiker i något annat land.

Lärdomsfärdigheter: Astrologi, Drogkunskap, Giftkunskap, Områdeskännedom, Kunskap om magi, Läs/skriva språk.

Stridsfärdigheter: Alla utom judo och karate.

Kommunikationsfärdigheter: Alla

Uppfattningsfärdigheter: Alla

Tjuvfärdigheter: Alla

Vildmarksfärdigheter: Kamouflage, Orientering, Rida, Simma, Spåra, Överlevnad.

FANTASY - VÄNNER !

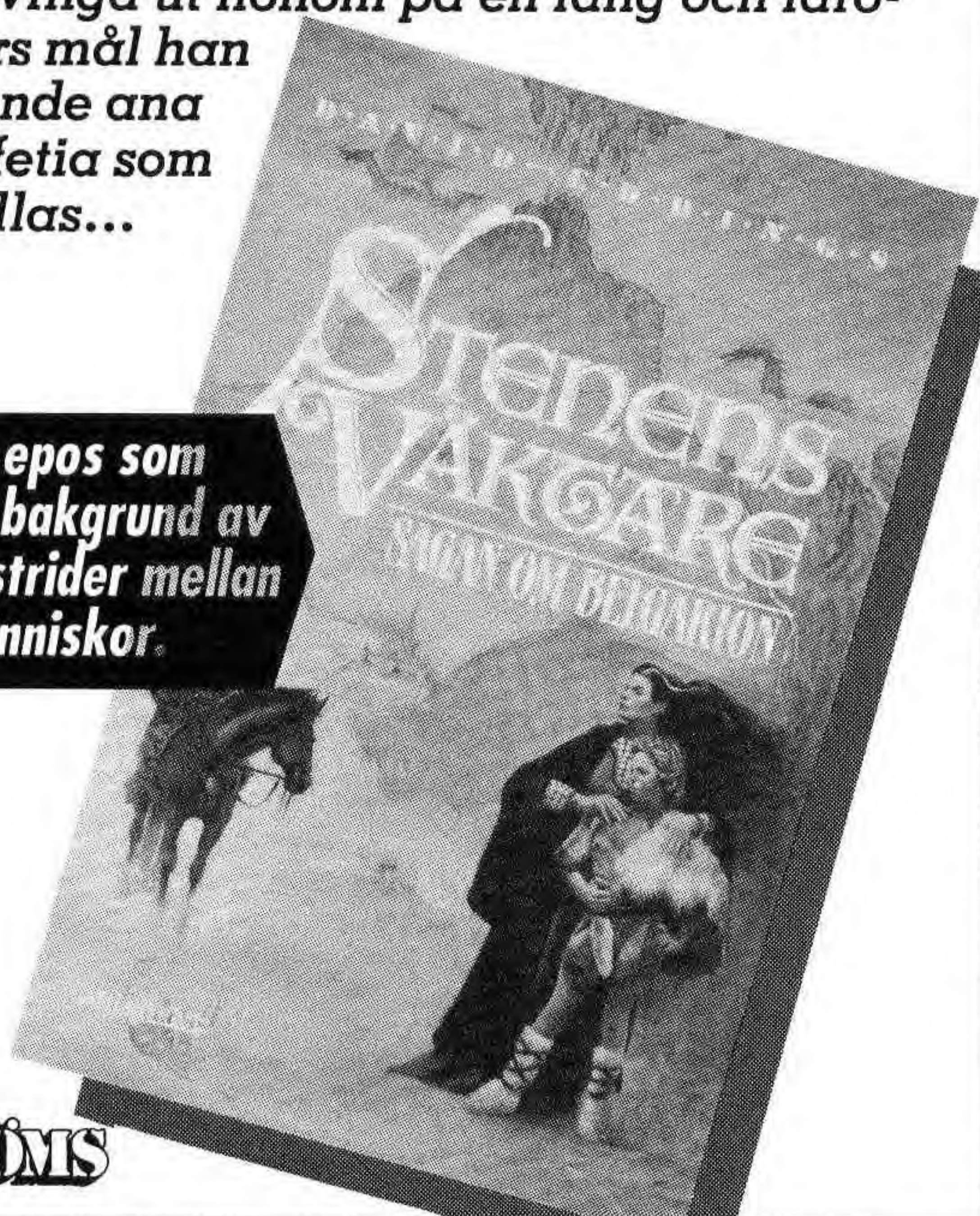
Äntligen finns första boken i den stora fantasy-succén

SAGAN OM BELGARION

översatt till svenska!

Snart skulle ödet krossa den unge Garions trygga tillvaro och tvinga ut honom på en lång och farofylld färd vars mål han ännu inte kunde ana – mot en profetia som måste uppfyllas...

Ett magnifikt epos som utspelas mot bakgrund av sjutusen års strider mellan gudar och människor.



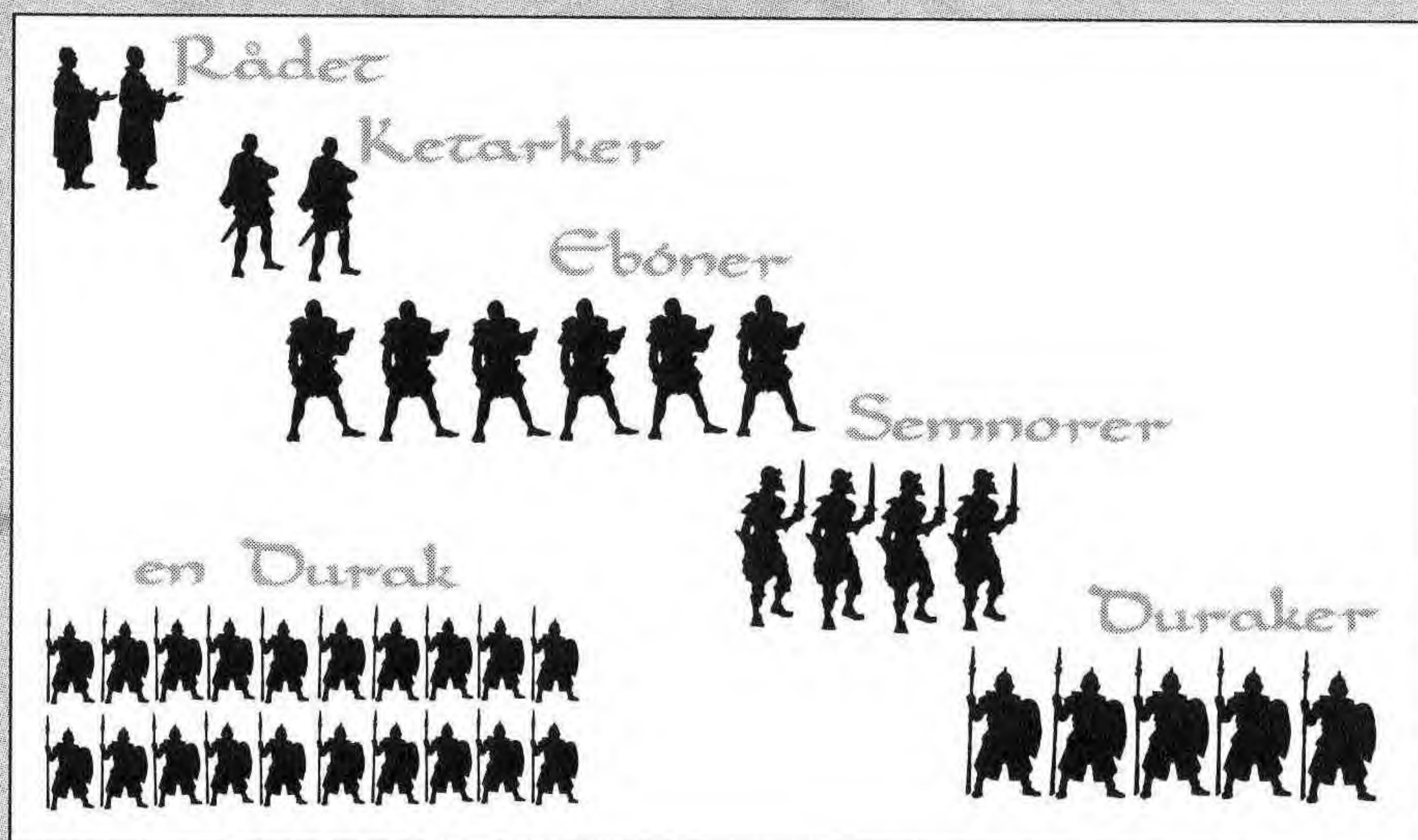
WALLSTRÖMS

Lönnmördare (25 man)

Denna division är inte känd av allmänheten. Rådet använder deras välbetalda tjänster till diverse likvideringar, sabotage och utpressning. De kan vara av alla samhällsklasser, och har ofta en diskret täckmantel (t.ex. den skicklige Grisnold Hjaltare, som arbetar på spritdestilleriet).

STY	13	SMI	15	KAR	14
STO	12	INT	15	SB	—
FYS	13	PSY	13	KP	13

Färdigheter: Drogkunskap 15, Giftkunskap 15, Jori B5/B4, Områdeskännedom Monturerna 15, Bluff 14, Muta 15, Teckenspråk (Lönnmördarnas) B4, Övertala 14, Förklädnad 15, Gömma sig 15, Hoppa 15, Klättra 15, Låsdyrkning 15, Skugga 15, Smyga 18, Stadskännedom Timar 15, Undre världen 15, Änterhake 15, Finna dolda ting 15, Lyssna 15, Upp-täcka fara 18, Kamouflage 15, Simma B4.
Vapenfärdigheter: Dra vapen 15, Slagsmål 15, Dolk 15, Lätt armborst 15, Blåsrör 15, Kastkniv 15, Kortsvärd 15.
Utrustning: Svart kappa med huva, fem kastknivar, armborst, blåsrör, kortsvärd,



olika giftflaskor, änterhake, rep, inbrottsverktyg, oljeflaskor.

STY	11	SMI	11	KAR	12
STO	11	INT	14	SB	—
FYS	11	PSY	12	KP	11

Fogdar

Fogdarna har i uppgift att driva in skatt och andra skulder inom ett visst område. Varje storbonde är skyldig att hålla mat och husrum för en fogde, och de får alltid bo gratis på värdshus. De eskorteras ofta av några livvakter som har sina speciella metoder att övertala den som inte kan betala.

Färdigheter: Områdeskännedom Monturerna 14, Jori B5/B4, Räkning B5, Juridik 14, Värdera (Generell) 14, Förhöra 14, Överklasstil 14, Övertala 12, Finna dolda ting 14, Rida 11.
Vapenfärdigheter: Kortsvärd 11.
Utrustning: Skatteböcker, kortsvärd, metallkyrass, papper och penna.

Yrkestabell

Denna tabell föll tyvärr bort när vi gjorde Monturerna, och därför presenteras den istället tillsammans med det övriga Monturer-materialet i det här numret.

Yrke/Status:	0	1	2	4	Lön	Kvalifikation
Soldat	20%	75%	85%	35%	35 km	Krigare, Stråtrövare
Befäl	—	10%	20%	50%	80 km	Krigare
Hantverk	5%	30%	90%	50%	45 km	FV 3, medlemskap i skrå
Elitsoldat	5%	10%	25%	75%	50 sm	Krigare/riddare, FV 18+ på vapenfärdigheter
Livvakt	15%	35%	50%	45%	50 km	STY 16+, Slagsmål 10+
Skrivare	5%	30%	50%	60%	10 sm	Skriva FV 4-5
Tolk	5%	25%	60%	50%	65 km	FV 4-5 i två språk
Sjöman	90%	75%	30%	5%	30 km	Sjöfarare
Styrman	40%	60%	45%	15%	60 km	Sjökunnsighet FV 12+, navigera FV 12+
Läkare	—	15%	40%	75%	55 sm	Läkekonst FV 10+, Första hjälpen FV 15+
Lärare	5%	25%	55%	90%	varierar	FV 15/B4 i ämnet, INT 13+
Grovarbete	75%	90%	75%	—	25 km	Inga
Dräng	50%	50%	50%	—	20 km	Inga
Gruvarbete	60%	75%	60%	—	50 km	STY 13+
Förman	—	25%	35%	60%	50 sm	Räkning B4+, Administration 8+
Fogde	—	—	—	15%	100 sm	Räkning B5
Häxjägare	—	—	5%	5%	75 sm	Häxjägare
Handlare	—	—	20%	70%	varierar	Köpman
Latrintömmare	80%	40%	—	—	10 km	Inga
Renhållare	75%	50%	10%	—	20 km	Inga

TARGET GAMES, ÅSÖGATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

FRÅN NÅGON-STANS I SVERIGE

Svartvita äventyr: I Sinkadus 21 skrev Mikael Carlstedt ett inlägg i debatten om så kallade svartvita äventyr. Han har rätt i det att det inte är så bra att man många gånger omedelbart kan identifiera vem som är den onda parten i ett äventyr. Det är något som förmodligen har smugit med från fantasy-litteraturen. Där kan det ofta vara en dramatisk effekt att låta ondska skina igenom. Texten tror jag inte att *Sagan om Ringen* hade varit lika stämningsfylld om Sauron hade varit "otydlig". Men Stephen Donaldson visar mycket skickligt i böckerna *The Mirror of Her Dreams* och *A Man Rides Through* hur man kan skapa spännande och kuslig fantasy i en miljö där den stackars huvudpersonen har problem att lista ut vem som är vän och fiende.

När jag nuförtiden konstruerar äventyr (både till mitt spelmäsk och för kommersiellt bruk) försöker jag låta "fi" vara dold och låta spelarna få utmaningen att lista ut vem som ligger bakom det inträffade. Detta kan lätt leda till intrikata dekargåtor där spelarna måste genomföra omfattande undersökningar för att nå sitt mål. Ofta misslyckas de och står där med bara en halv lösning, en återspeglings av den bittra verkligheten.

I *Svavelvinter* tycker jag att Erik Granström har en god kombination. Dels finns de klart urskiljbara skurkarna, shaguliterna, och dels finns den dolde mördaren som kan vålla svåra problem för spelargruppen.

Endast människor som rollperson: Kristian Ribberström i Sinkadus 20 kommer med ett mycket kategoriskt uttalande om det olämpliga i icke-mänskliga rollpersoner. Han säger även att "många äldre som har spelat mycket och seriöst nickar nog sitt bifall." Jag har spelat rollspel sedan 1977 och provat på det mesta och jag nickar inte alls något bifall. Poängen med att vara icke-mänskliga är att man tar på sig en helt ny roll, ett helt nytt sätt att tänka och ett helt nytt sätt att se på världen. Det är en mycket intressant utmaning. När vi har spelat EDD i mitt gäng (spelarålder 25-35 år med 5-12 års rollspelserfarenhet) har folk med stor glädje valt att vara både grottalver, karkioner och dvärgar och njutit av det. Själv skulle jag inte ägnat så mycket tid åt att skildra älvfolken i Sinkadus och andra Äventyrsspelprodukter om det inte var så att jag verkligen engagerade mig i dessa varelser. Jag tror att Kristians misstag är att han har utgått ifrån att hans och hans spelgrupps erfarenheter av icke-mänskliga rollpersoner gäller för alla rollspelare. Så är inte fallet; det har jag många exempel på.

Seriös vs oseriös: Debatten i detta ämne har varit rätt poänglös. Min erfarenhet är att när en rollspelare talar om "seriöst rollspel" menar han egentligen "rollspel på det sätt som min spelgrupp utövar det". Folk som inte delar hans uppfattning om hur man bör göra klassificeras som "oseriösa". Ordet "oseriös" har i svenska språket en starkt negativ värde-laddning och används normalt för att uttrycka ringaktning, t ex i uttrycket "oseriösa företagare". Det är högst osannolikt att tänka sig att en person skulle kalla sig själv och sina kamrater för "oseriösa rollspelare". Sålunda används uttrycket av de självutnämnda "seriösa" för att uttrycka sitt ogillande av vissa andra. Jag har kommit i kontakt med en mängd vitt skilda sätt att utöva rollspelshobbyn. Vissa tilltalar mig, andra inte, men jag skulle knappast kalla folk för "oseriösa rollspelare" bara för att jag inte gillar deras spelstil. De är ofta otroligt engagerade i sitt spel och går in i det med liv och lust, även om de bara ägnar sig åt att hugga ihjäl monster i stora labrynter. Låt dem ha roligt och se inte ner på dem.

Regelfixering: Spelreglerna ska vara ett instrument för att förverkliga spännande äventyr. Sålunda ska de vara en hjälpreda för spelledaren, inte en lagbok. Ibland behövs det klart detaljerade regler för att hantera spelsituationer. Det gäller i synnerhet sådana som begränsar vad en spelares rollperson kan och inte kan göra. Det är tex mycket viktigt för en magiker att veta vad han kan uppnå med en viss besvärjelse för planläggningen av sina handlingar. Jag har en gång spelat ett rollspel utan regler, där spelledaren improviserade vad som hände under äventyret. Det fungerade inte alls bra.

Däremot är det olämpligt att spelledaren blir lamslagen av reglerna. Om en spelledare resonerar på följande sätt: "Jag vill göra så här, men det är inte tillåtet enligt reglerna. Därför måste jag avstå från att göra det jag egentligen vill." har han bestämt sig själv på nöjet. Det är inte bra. Ett bättre resonemang är: "Reglerna förbjuder att jag gör så här. Det struntar jag i för jag vill förverkliga mina idéer istället."

Anders Blixt

SVART-GRÅTT-VITT

Jag har med stort intresse följt debatten om svartvita äventyr och har läst artikeln om Etik av Åke Eldberg, som jag tyckte var bra. Jag har dock några saker att invända mot Åke och Dag Stålhand-ske.

Först skall sägas att jag håller med Åke om att det är kul att ställa rollpersonerna inför moraliska val. Men jag håller inte med Dag om att äventyr inte skall

vara svartvita. Grundintrigen anser jag bör vara svartvit i de flesta större äventyr. Du skriver ju själv att "Äventyrsspelens äventyr vänder sig till en ung och därmed lättpåverkad publik", då skall du väl inte klaga på de inte publicerar fler neutrala äventyr, där man lika gärna kan vara lite "allmänt" ond och egoistisk, som god. Detta tycker jag inbjuder oerfarna spelgrupper att spela lite "halvonda".

Du tycks vidare vara missnöjd med Svavelvinter på grund av att det är ett svartvitt äventyr. Äventyret kunde nog få en del intressanta förvecklingar ifall shaguliterna var en god animistsekt som värnar om naturen. Till den har då Fingolf Silverhammer anslutit sig mot sin faders vilja, men avslutningen blir nog lite av ett antiklimax, när den går ut på att övertala Fingolf om att komma med hem. Tycker jag i alla fall, för jag anser att rollspel bygger mycket på spänning (men det skulle nog bli mer spänning när nybörjarspelgruppen kommer dit och röjer och kidnappar Fingolf). Och hur har du tänkt dig att få in någon spänning och känsla i slutet av Årans väg om Dakoth bara är lite halvtaskig? Du kanske kan klara det, men jag tvivlar på att en nybörjarspelledare gör det.

Visst håller jag med dig om att det blir tråkigt i längden att spela en genomgod riddare istället för en lagom egoistisk kleptomant till tjuv, men även en sådan kan råka i luven på shaguliterna.

Röde baron

ATT VARA ELLER INTE VARA...

... magiker i Midgård, och andra regelspekulationer. Många är de spelledare som inte tillåter sina spelare att ha besvärjelselistor, och jag frågar dem ofta varför. Svaren varierar föga.

"Tolkien har ju minsann bara ett fåtal magiker och andebesvärjare i sina böcker", eller "egentligen har jag inte förstått magireglerna". Jag vet mycket väl att magiker är extremt sällsynta i Tolkiens verk, och att de som finns inte är några noviser. (Vad det andra anbelangar, så befattar jag mig inte med onödiga kommentarer. Dessutom har ju oförskämdheter bannlysts.)

Jag vet även att både utbygdsjägarnas otroliga förmåga att leva och röra sig i vildmarken och bardernas nästan magiska förmåga att förhäxa sina åhörare med sina sånger och sitt spel beskrivs mycket och väl i flera av hans verk. Och jag menar då att dessa förmågor representeras av deras särskilda besvärjelselistor. Utan dessa kan inte ens en 10:e rangens utbygdsjägare få "fullständigt lyckat" resultat i varken iakttagelseför-

TARGET GAMES, ÅSÖGATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

måga eller Smyga/Gömma sig. I Spåra har han dock hela 4% chans att få det resultatet. Vidare kan en bard intesjunga eller spela en ton utan sina listor. I mina exempel har jag använt tabell ST-3 för spelledarpersoner. Dessa problem kan ju förstås lösas med bakgrundspoäng och förbättringspoäng, men man har ju inte många av varken det ena eller det andra. Dessutom är det ju klart ofördelaktigt att flytta förbättringspoäng.

Alltså borde viss magi vara tillåten för spelarna. Däremot tycker jag att det är att krossa Tolkien-känslan att tillåta spelarna springa runt i hela Midgård och kasta eldbollar omkring sig kors och tvärs.

Nog om detta. Jag har nyss fått klor-na i Rolemaster, och det råder ju inga tvivel om att MERP/SRR är en kraftigt förenklad version. Jag saknar dock en viktig del av tabell 15.51 (tabell BT-3 i SRR), nämligen "Maximum # of hits".

Det är fullt möjligt att i SRR ha en 10:e rangens krigardvärg med 494 i kroppsbyggnad utan att ens bryta eller tänja en enda regel! (Det är nästan 25% mer än vad en balrog har.) I RM kan man ha högst 120 om man är dvärg. Dvärgen ovan ser ut på följande sätt: FYS 100 (+40), hög smärtröskel, +20 i Yrkesbonus, +5 i särskild bonus och (helt normalt) 33 nivåer i kroppsbyggnad.

Högaktningsfullt

Magnus "M. J." Bergström

Ytterligare åsikter och idéer om magin i SRR står att finna i artikel av Fredrik Ström, troligen redan i nästa Sinkadus.

NERA CHTULHU

I nr 19 hade Alex ett brev som behandlade HP Lovecrafts böcker som översatts till svenska. Här kommer ytterligare en. Askild & Kärnekull (numera Legenda) gav 1973 ut boken Skräckens labyrinter. Boken är på 222 sidor och innehåller noveller utvalda av Sam J Lundwall — Hunden, Den lurande skräcken, I gravkammaren, Färg bortom tid och rum, Råttorna i muren, Återkomsten, Pickmans modell, Träsket, Den namnlösa staden, De andra gudarna och Nyarlathotep.

Stefan Swalander

KLUBBAR

Hejsan, jag är en rollspelare på 13 år. Jag har spelat i cirka ett och ett halvt år, och har startat en rollspelsklubb som heter Game of Death. Men hur "gör" man egentligen, jag menar med klubbtidningar, medlemsavgifter, lokaler, försöka få spelare, kontakter med andra klubbare, och så vidare.

Varför har förresten Anders Blixt och

Henrik Strandberg gått med i försvaret?
Ronnie Grahn

Börja gärna med att kontakta Fritidsförvaltningen i din hemkommun. De kan hjälpa till med till exempel förslag på stadgar, lokaler och annat. Vissa skolor, långt ifrån alla, lånar ut skollokaler. Fritidsförvaltningen kan ibland även ordna tryckning eller stencilering av föreningstidskrifter. Du bör även vända dig till posten för att få reda på hur du gör för att få föreningsporto (stadgar krävs bland annat). Medlemsavgifter används huvudsakligen för att finansiera klubbens medlemsblad och utskick, styrelsens verksamhet (porton, kopieringskostnader, med mera) och kanske ett föreningsbibliotek (här är det viktigt att det finns stadgar som talar om vad som skall hända med klubbens eventuella egendom i händelse av att klubben upplöses!).

Medlemmar kan du annonsera efter i skolan, på biblioteket och på Klubbspalten i Sinkadus. Fritidsförvaltningen kan kanske ge besked om andra annonseringsmöjligheter, liksom vilka bidragsmöjligheter som finns.

Anders fick erbjudande om ett intressant jobb han inte kunde motstå, men fortsätter att skriva (att bara redigera text överlåter han därmed åt oss vanliga dödliga), och Henrik fick en kallelse som han inte FÅR tacka nej till (värnplikten).

FRÅGOR

1) Det verkar uppenbart att Äventyrsspel har lagt ner produktionen av Chock. Stämmer det?

2) Varför talar jih-mono om "västerlänningar", trots att Trakorien och resten av Erebor ligger öster (eller möjligen sydost) om Jih-pun?

3) Ligger Tsun-kuo i Akrogal?

Tack för en bra tidning

Johan Lundström

1) Jo, det stämmer. Chock är nerlagt sedan ett tag tillbaka. Skälet är vikande försäljningssiffror för det spelet.

2) Språklig konvention. När vi gjorde Samuraj hade vi inte klart för oss exakt hur Altor skulle se ut, och därmed var det naturligare att referera till jih-mono på samma sätt som vi gör till Japan och japanerna.

3) Inte helt bestämt, men jag har för mig att det inte rör sig om Akrogal utan om en annan kontinent. (Vi måste kolla först om det verkligen får plats en kontinent till...)

MUTERA NERA

jag skulle bli glad om ni publicerade kartor över städer, skymningslandet och farliga zoner till nya Mutant. Skriv lite fakta om olika ställen i städerna, till exempel om en restaurang; sådant som var den ligger, vem som äger den, vilken

klass den håller, vilka som håller till där, och så vidare.

Jag skulle också gärna se att det kom ut något äventyr i form av ett gisslandrama med terrorister, mutor och utpressning, och då helst med en karta över blocket eller området det utspelar sig i.

Ge oss mer exempel på bil- och mc-modeller, profiler av skurkar och bos-sar i undre världen.

Hur fungerar rättsväsendet i Mutant? Gör gärna en skiss över en rättssal. En karta över ett fängelse vore heller inte dumt.

Fram för fler moduler till Mutant!

Tack på förhand

"Ibn Achmeds herre"

OK, vi får se vad vi kan göra åt dina önskemål. Brott och straff och rättsväsen varierar ju givetvis från plats till plats, men vi får se om vi inte kan komma med ett förslag. Möjlig författare till en sådan artikel är kontaktad.

VASHNA MOT SAURON

Jag har läst i Boken om Magnamund att mörkerherren Vashna var den mäktigaste mörkerherren i hela Magnamund. I Sagan om Ringen (inte rollspelet) var Sauron den mäktigaste magikern. Jag har några frågor:

1. Vem skulle segra om Vashna och Sauron skulle mötas bara en mot en?

2. Vem skulle segra om mörkerherrens hela armé skulle möta Saurons armé?

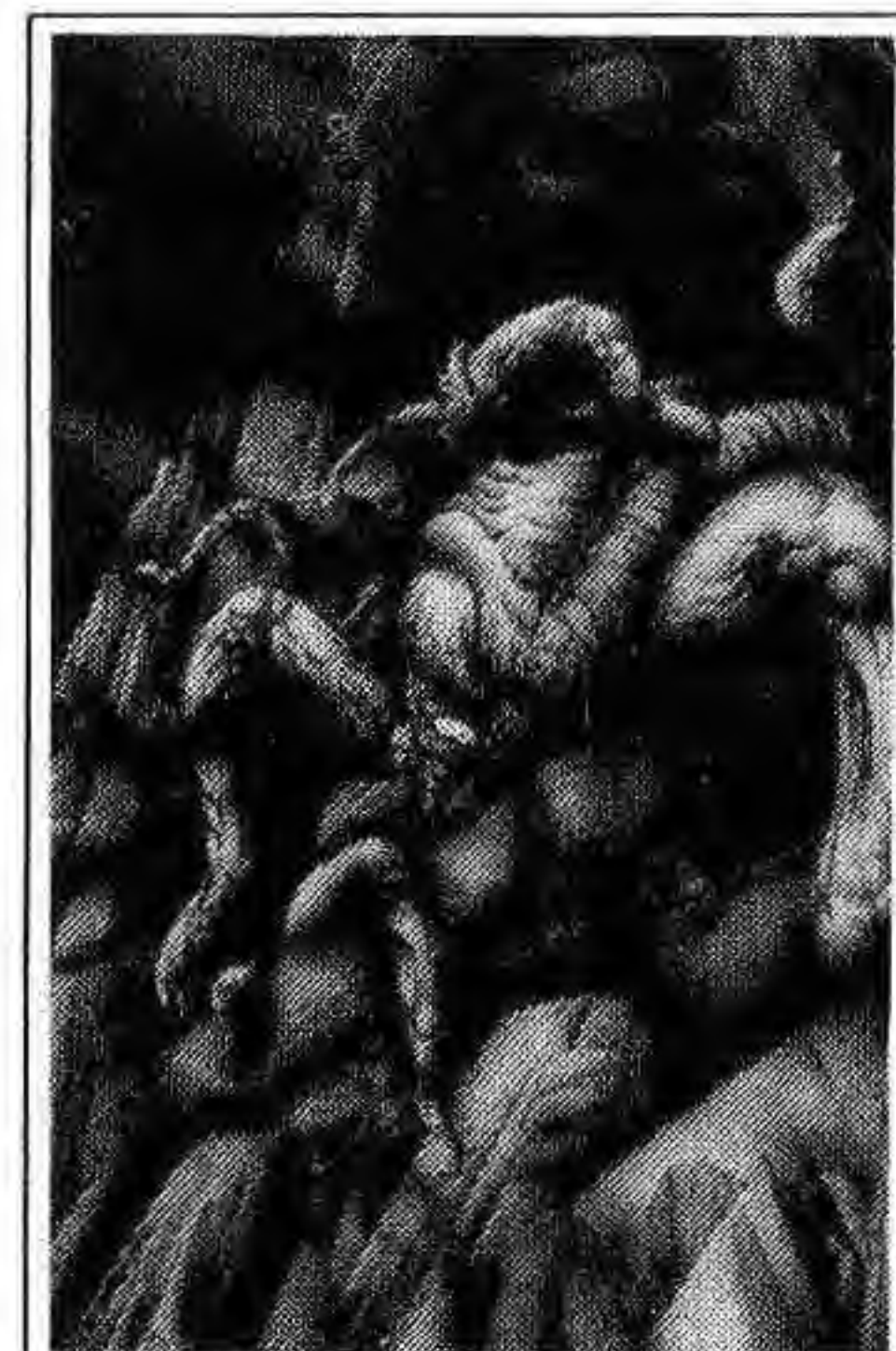
Jag både hoppas och tror på Vashna och hans arméer, men min kompis hoppas och tror på Sauron.

Hälsningar

En Sagan om Ringen-hatare

PS. Jag hoppas verkligen att mitt brev kommer med i Brevspalten, för min kompis och jag har slagit vad om det här (med pengar).

Tja, om det är någon som orkar räkna ut det hela, kan han ju höra av sig...



Lovecrafts läskigheter...



... och Tolkiens trollkarlar.

PBM

PBM-DIPLOMACY

Regelkunniga spelare sökes till en Diplomacy-kampanj. Brev med brevporto besvaras. Johan Andersson, Borsöknäsvägen 21, 632 33 Eskilstuna, 016-42 27 36 (efter kl 18.00).

INTRESSERAD AV KRIGS- OCH DIPLOMATISPEL

Vill/kan inte vara moderator. Alla svar beaktas. David Johansson, Ådalsvägen 26, 531 61 Huskvarna, 036-14 89 08.

FREDRIK ENGSTRÖM

vill pröva på svenskt PBM. Har aldrig förut spelat PBM (men mycket rollspel). Almvägen 9, 523 00 Ulricehamn, 0321-157 23.

FREDRIK THIBBLIN

söker spelare till diplomatispel. Skicka namn, adress och telefonnummer till adress Ryttagatan 95, 194 31 Upplands-Väsby.

PBM-VIKINGAR

Vi söker spelare till PBM med två veckors händelsefas. Alla viking-intresserade bör kontakta. Jens Lindqvist, Magistratsvägen 53 C, 222 43 Lund, 046-11 32 85.

PBM-REGLER SÖKES!

Ring 023-360 03, fråga efter Jonas.

ALLMÄNT

WEIRD ASYLUM

söker kontakt med spelklubbar. Vi spelar CoC, Dragon Warriors, Star Wars, JD, Stormbringer, W40K och alla svenska spel. Helst inga nybörjare. Joakim Waern, Hallongatan 3, 267 00 Bjuv, 042-819 27.

KONTAKT

med klubbar och enskilda sökes för utbyte av erfarenheter och äventyr, med mera. Skriv eller ring

till Stefan Swalander, Grönsånga-revågen 4, 352 42 Växjö, 0470-117 58.

SILFVEREKEN I KARLSKOGA

Med ett schysst kanonrör slår vi världen med häpnad! Vi söker dessutom kontakt med spelföreningar från hela Sverige och vi spelar det mesta. Klubbtidning finns. Oscar Hafvenstein, Malmhöjden 22 B, 690 21 Granbergsdal, 0586-130 01.

ACADEMICA MAGICA

söker brevskrivare och nya medlemmar Norden runt. Ålder 15+, gärna kvinnliga. Vi spelar GDD, SDD, SRR, 2300AD, MT och RM. c/o Tyllered, Lupinvägen 36, 162 40 Vällingby.

DALS LAND

MEDLEMMAR TILL EN ROLLSPELSKLUBB

sökes. För ytterligare information, skriv till Jens Vilhelmson, Rostvägen 26, 462 60 Vänersborg.

GÖTEBORG

SPELARE PÅ ANDRA ÅRET I GYMNASIET

söker medlemsskap i någon klubb som spelar AD&D, RQ, MERP och en del annat. PS. finns det någon mer i staden än jag som tycker om gamla AD&D...? Mattias Johansson, Höstvädersgatan 71, 417 38 Göteborg, 031-53 11 71.

JAN ERIKSSON

söker medspelare i Göteborgstrakten. Spelar allt (nästan). Dalgångsgatan 8 C, 431 39 Mölndal, 031-82 07 42.

MEDSPELARE SÖKES

i Göteborg för seriöst spelande av EDD, SKR och MT2. Lär mig gärna andra spel. Jag är 13 och har spelat i tre år. Torsten Terzis, Fänkålg 10, 424 43 Angered.

JAG VILL LÄRA MIG SPELA!

19-årig nybörjare söker "lärare" i Göteborgsområdet. Helst tjejer. Börjar gärna med DoD ell något annat, ej för avancerat. Passande ålder. Ring! Ulrika Hansson, Fågelstensvägen 188, 437 40 Lindome, 031-99 42 79.

NÄRKE

VI SÅG OSS DÖ

söker med- och motspelare i Örebrotrakten. Vi spelar bland annat Squad Leader, Panzerblitz, Afrika Korps, France 1940, Richthofen's War och allt annat vi kan lägga tassarna på. Jan 019-23 27 81.

SKÅNE

KLUBB I LUND

Vi är ett tjugotal spelare på Gunnesbo, ålder 14+. Vi spelar CoC, WFRP, TOON, TW2000, Cyberpunk, Car Wars, alla svenska spel och många fler. Johan Granbom, 046-30 49 15 i Lund.

SMÅLAND

STARWARSKLUBB

söker medspelare till Stjärnornas Krig. Högst 12 år. Vi lär oss gärna nya rollspel. Lars Ekströmer, Hornsborgs gård, 340 13 Hamneda, 0372-511 18.

KLUBBEN MED MÅNGA NAMN

söker spelare och spelledare, samt kontakt med andra klubbar. Rasmus Hansson 0490-178 23.

STOCKHOLM KEITH BARKER

Engelsman i 28-årsåldern med halvbra kunskaper i svenska söker seriösa spelare för D&D och andra rollspel. Även intresserad av PBM och brädspel. Hjalmar Söderbergs väg 16 B, III tr, 112 52 Stockholm, 08-50 38 64.

MENTAL HÄRDSMÄLTA

söker medlemmar och kontakt med klubbar i Stockholmsområdet för byte av äventyr, etc, till alla svenska rollspel & JB och MSH. Klubbtidning. Gustav Grundin, Bergsgatan 16, 112 25 Stockholm.

SJU SNORIGA SNUTTJULLAR

fast egentligen bara två. Vi är två grabbar på 13 år som söker medspelare. Vi spelar EDD, MT och CH. Rufus Almgren, Teknikvägen 17, 0762-748 98.

SÖDERMANLAND

STOPP!

Jag söker en spelklubb i Eskilstuna. Jag har länge velat prova att spela, men tyvärr, min omgivning har inte samma intressen. Therese Westermarck, Lagmansgatan 8 B, 632 32 Eskilstuna.

VÄSTMANLAND

SPELARE OCH SL SÖKES

i Västerås med omnejd. Själv spelar jag GDD, MT2 och nya MT. Per Lundkvist, Dragverksgatan 43, 724 74 Västerås, 021-35 08 49.

DE VANDRANDE DRUIDERNA I ÖREBRO

Jag söker spelare, minimiålder 10 år, till SDD, EDD, CH, MT2, D&D och Talisman. Wiktor Gustavsson 019-20 20 57.

NORDPOLEN

VITNISSENS SPELKLUBB

söker många nya medlemmar för oseriöst spelande av TOON, Food Fight, Santa Claus Conquers the Martians — The Roleplaying Game och Tomtar och troll. Skriv till Tomtens verkstad, Poste Restante Nordpolen.

BUTIKS- GUIDEN

GÄVLE



Leksakshuset
Nygatan 19, Tel 10 33 60

ALLT!

GÖTEBORG

SPELSPECIALISTEN

TRADITION

FEMMANHuset
411 06 GÖTEBORG
031-15 03 66

HOTLINE
Ring 08-611 45 32
för senaste nytt på
spelfronten

OBS
ring 031-15 03 65
för senaste nytt
inom Dataspel

VI HAR POSTORDER

KARLSTAD

ROLLSPELSSPECIALISTEN
I KARLSTAD

Leksaks Huset 15

TELEFON 054-110215
DROTTNINGGATAN 15
(INGÅNG ÄVEN V. TORGGATAN)
KÖPMANNAVARUHuset

LINKÖPING

SPELSPECIALISTEN

TRADITION

GYLLENHUSET
581 03 LINKÖPING
013-11 21 04

HOTLINE
Ring 08-611 45 32
för senaste nytt på
spelfronten

OBS
ring 031-15 03 65
för senaste nytt
inom Dataspel

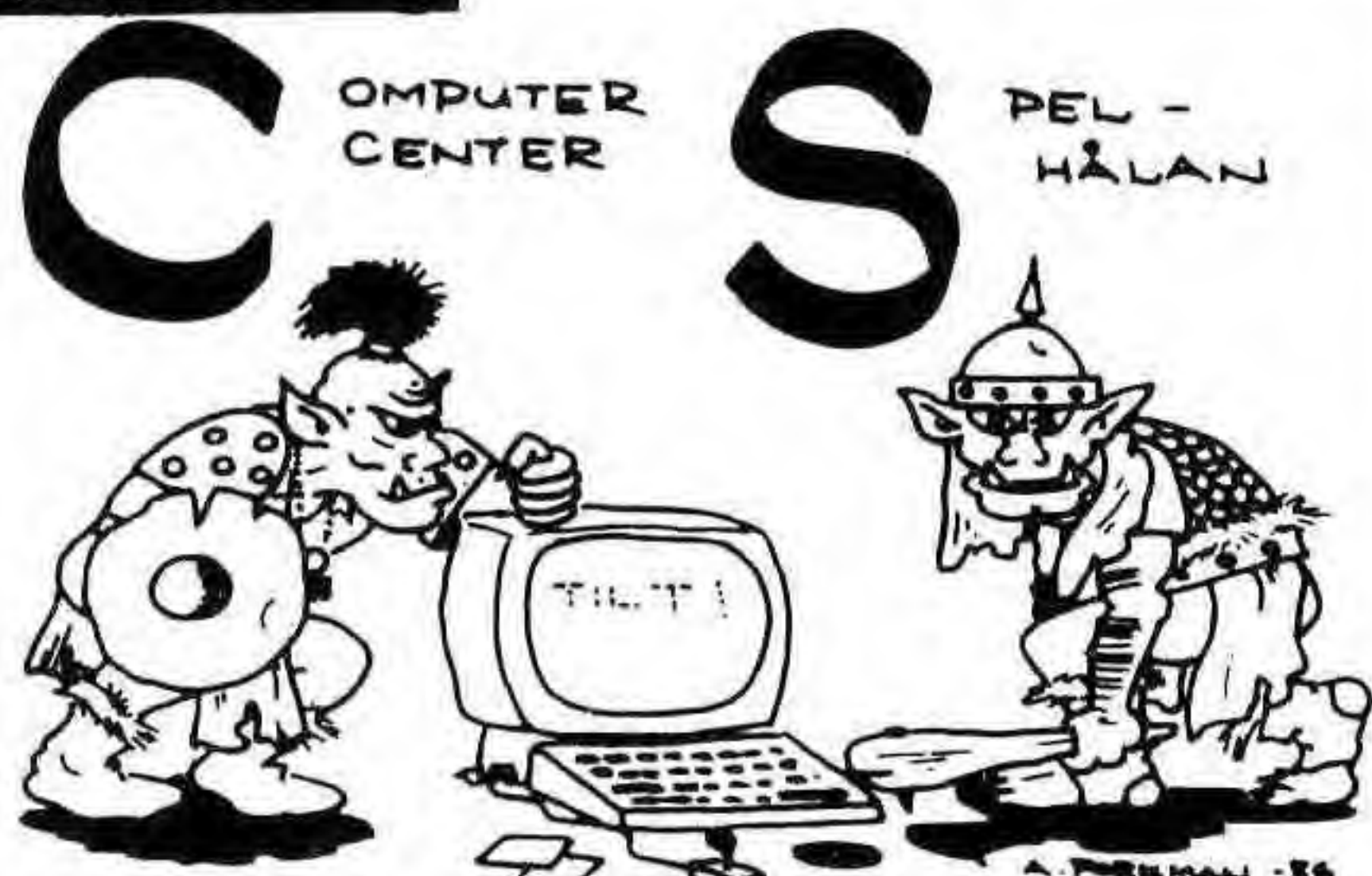
LUND

Pocket! GAMES

SKOMAKAREG. 9. LUND

POSTORDER: SKRIV EFTER VÅR LISTA
ÖVER AMERIKANSKA SPEL.

POCKET GAMES TEL 046-13 86 30
BOX 2115 (tel.tid ons-tors 14-18.
220 02 LUND Fråga efter P.J.I)

MALMÖ

Stort sortiment av:

rollspel, konfliktspel, tabletop, tärningar,
dataspel, tillbehör, sydsveriges största
sortiment av 15 mm tennfigurer.

Hamngatan 4 • 211 22 Malmö • 040 - 23 03 80

NORRKÖPING

JOKERN SPEL & HOBBY

VI HAR ALLT:
ROLLSPEL
KRIGSSPEL
FIGURER
TÄRNINGAR
MED MERA



POSTORDER: SKRIV ELLER RING 011-13 10 30

JOKERN SPEL & HOBBY
HOSPITALSGATAN 7, 602 27 NORRKÖPING
MÅN-FRED 10.00-18.00 LÖRD 10.00-13.00

STOCKHOLM

SF-Bokhandeln

Specialist på Science Fiction,
Fantasy & Skräck

500 titlar på svenska
1500 på engelska

Stor antikvarisk avdelning

Öppet:
Måndag - Fredag 15.00 - 19.00
Lördag 11.00 - 15.00

POSTORDER! Skriv efter katalog!

SF-Bokhandeln, Atlasgatan 8,
113 20 Stockholm (08/30 28 62)

STOCKHOLM

SPELSPECIALISTEN

TRADITION

STUREGALLERIAN
114 46 STOCKHOLM
08-611 45 35

HOTLINE
Ring 08-611 45 32
för senaste nytt på
spelfronten

OBS
ring 031-15 03 65
för senaste nytt
inom Dataspel

SUNDSVALL

Allt i spel och tennfigurer.

Bra priser.

Effektiv postorderhantering:
alltid leverans eller besked inom
24 timmar.

Tel: 060/17 55 22 Öppet:
Storgatan 31 Vardagar 1200-1730
852 30 Sundsvall Lördagar 1000-1400

UPPSALA

Allt till Drakar & Demoner, Mutant och Chock.

Äventyr, tärningar, figurer, etc.

Vi har även en del engelska spel.
T. ex. D&D, AD&D, MERP etc.

Bästis



Vaksalagatan 9
tel 1426 20

St. Persgatan 16
tel 14 34 25

UPPSALA

HOBBYSPEL

STORT SORTIMENT - LÅGA PRISER

- »Krigsspel
- »Rollspel
- »Fantasyspel
- »Science-fictionspel
- »Speltillbehör m.m.
- »Litteratur
- »Tidskrifter
- »Figurer

Butik och postorder. Du får våra aktuella pris-
listor mot 4:40 kr i frimärken.

HOBBYHUSET

Box 2003 Skolgatan 7 750 02 UPPSALA
018 - 11 15 90

UMEÅ

LEKBITEN

Bäst i Sta'n
på SPEL

Kungsgatan 67, Umeå Telefon 090/11 09 09

LEKBITEN

VÄSTERÅS

Vi har fullt sortiment av svenska spel.

Det mesta av det bästa till D&D och
AD&D och övriga amerikanska roll-
spel.

Vi har även konfliktspel från bl a
Avalon Hill, Victory Games och GDW.

Figurer, tärningar, m. m.

Zetterlunds

LEKSAKER och HOBBY
Stora gatan 33, 722 12 Västerås
Tel. 021-13 14 81

LEVANDE

Mer än 3:D — äventyrligheter i skala 1:1, där du själv har en chans att få vara hjälte!

Liveroleplaying, LRP, har ganska många hört talas om, men det är nog få som faktiskt har varit med om det. I England och USA har den här aspekten av hobbyn fått en ganska stor, mer eller mindre kommersiell, spridning. Själv trodde jag också att det var ganska tunnsått med det hela i Sverige, men det senaste årets kontakter har fått mig att tro att levande rollspel är en ganska utbredd aktivitet, ändå.

Det finns lite olika sätt man kan närma sig ämnet på. Ett är att ett litet antal inbjudna deltagare antingen "underhålls" av ett vanligen rätt stort antal arrangörer, eller får uppgifter som de skall lösa. Ett scoutgäng i Stockholm/Uppsala-trakten planerar att genomföra ett äventyr i början av oktober med ca 20 äventyrare och ca 50 SLP! Den här typen av äventyr koncentrerar sig framförallt på att bygga upp stämningen av att "jag var där".

Ett annat sätt praktiseras av ett gäng i Malmö. Deras äventyr bygger mindre på långa förberedelser utan är mer som ett reguljärt rollspelsäventyr med spelledare som åtföljer grupperna och talar om att "nu är det natt i tio minuter, magikern återhämtar spenderade poäng, etc". Fyra stockar i fyrkant är allt från ett solitt hus till fyra stockar i fyrkant. Spelledaren talar i det här läget om vad det är för ytterligare saker man "ser". Den här varianten använder sig av ett ordentligt regelsystem med mycket problemlösande, spring i buskar och snår, och mycket strider.

Ett tredje sätt är det man hittar i föreningar som Sällskapet för Kreativ Anakronism och olika tolkiensällskap. Här bygger inte verksamheten på enskilda äventyr med uppdelning mellan arrangörer och äventyrare, utan på att samtliga medlemmar har en roll (egentligen mest ett namn) som man upprätthåller i aktiviteter som till exempel torneringar och gästbud. Springa i skogen gör man också, men det är minst lika kul att bara dra på sig rustningen, invadera Östergävar utanför Visbys ringmur och sedan rusa iväg och puckla på motståndarna av hjärtans lust i skuggan av muren.

Alla tre sätten har sina respektive fördelar, och för att försöka ge en så bred bild av ämnet som möjligt tänker jag låta några personer berätta om hur och vad

de gör i ett par nummer av Sinkadus. Först ut är ett gäng från Gävle som syslar med variant 1. Därefter en redogörelse för hur det gick till när en stackars rollspelsredaktör först bara skulle berätta om vad man gör i ett tolkiensällskap — men slutade med att arrangera ett mastodontäventyr av tunnelbanemodell (enligt principen snitslad bana) för 130 stycken 7-14-åringar på ett läger i Västmanland.

Skillnaden mellan de två äventyren är milsvid, men så var också deltagarna och omständigheterna minst lika olika. Jag tror dock att det finns idéer att hämta ur båda.

SAGA I VERKLIGHETEN

Stefan Eriksson berättar om levande rollspel

En vinterdag år 1985 spreds följande brev till ett tiotal erfarna äventyrare:

Det är onda tider
fienden är nära
och i hjärtat svider
minnet av de kära
fränder som är dräpta

Det är farliga tider
och ensam jag flyr
därför jag skriver
inga medel de skyr
Ett möte är av nöden

Den tionde maj, Frejas dag
finns jag på den Gyllene hjort
jag kallar till rådslag
och gästbud stort
i fägnad oöverträffat

"Nedomkull" är vår värd
på Gyllene hjortens värdshus
Mat för vandringsmannen tård
och vin och sång och gjädjerus
i världens sista fristad

Ni bör vara redo att bida
och i vakttjänst vara trägen
till söndag mot middag lida
och slåss mot monster ur sägnen
om jag mot förmodan uteblir

I skogar mäkta dunkla
ligger skatter gömda
och i myren sjunkna

Foto Magnus Aronson och Olle Sahlin

ROLLSPEL



finns dyrbarheter glömda
allt kring den Gyllene hjort

Dock bör envar märka
att orcher detta vaktar
vapnen bör man stärka
om livet sitt man aktar
Res i provat sällskap

Se noga om din klädnad
när du bland furstar bågarn tömmer
bär tyger av yppersta vävnad
ty furstar efter klädnad dömer
Blank skall brynjan bäras

Svar på denna egendomliga inbjudan
skulle sändas till Konung Dvalin, Poste
Restante Gävle 4. En stor undran och
förvåning spred sig i stadens rollspelar-
kretsar. Konung Dvalin hade därmed
startat en festtradition som har fortsatt,
utvecklats och idag lever högst vital.

De flesta som spelar rollspel dröm-
mer om att få uppleva äventyren i "verk-
ligheten". Rollspel är bra, men det där
lilla sista fattas.



I Gävle huserar ett gäng
entusiaster som försökt ska-
pa äventyret på riktigt. Re-
ceptet låter enkelt: hitta en
bra plats, en bra story, häfti-
ga och trovärdiga effekter,
samt bjud in hängivna och
välutrustade gäster. Men
verkligheten är en annan. Det
krävs noggrann planering
och massor av arbete för att
allt skall lyckas. Det gäller till
exempel att övertyga gäster-

na att plasthjälmarna med horn faktiskt är
sämre än ingen hjälm alls. För att ge en
bild av hur det kan se ut och
fungera skall jag beskriva
en av festerna. Festens tema
var att ett magiskt horn av
stor betydelse hade stulits.
Spåren pekade mot vild-
markerna kring värdshuset
den Gyllene hjorten. Gäster-
nas uppdrag var att bege sig
till detta värdshus och leta
rätt på hornet.



Till värdshus valdes en
ensligt belägen scoutstuga
nästan en mil från närmaste
by. Huset bestod av två rum i vinkel,
förbundna av en liten hall. Rummet till
vänster hade en öppen spis, trätak, golv
och väggar. Detta fick bli matsalen. Det

högra rummet var också helt i trä, med
en vedkamin mitt på golvet. Det utnäm-
des till sovsal.

Matsalen möblerades med långbord
och bänkar utan ryggstöd, de flesta
möbler fanns redan på plats, några bord
lånades från en skola. Ett av borden ställ-
des vid dörren och blev den disk där
värdshuset höll till. På disken stod
ett ekfat med mjöd, en trästänka med in-
lagd sill, fat med äpplen, revben, stekar,
mm. I taket hängde en stång med bröd-
kakor, korv och skinka. Lokalen lystes
med stearinljus och det varma skenet
från elden i spisen.

I sovsalen fick var och en ordna sitt
hörn. På utsidan, ovanför dörren, sattes
en smidd hängare från vilken en plåt-
skylt hängde i två kedjor. Skylten var
svart med texten Gyllene hjorten i guld.
Längst ut på hängaren svängde en lykta.

När gästerna anlände på fredagskväl-
len var det mörkt. Det första de skim-
rade mellan trädstammarna var lyktan som
långsamt svängde av och an i en stilla
kvällsvind. Så kom det flackande ljuset i
fönstren och sist den mörka siluetten av
huset. Ur skorstenen stod en rökpelare
som glimmade av glödande sotflagor.
Från värdshusets baksida hördes det
taktfasta ljudet från värdens vedhugg-
ning.

Majkvällen var rå och fuktig, så det
var en angenäm värme som mötte dem
då de steg över tröskeln. Doften av rök,
vin, mjöd, bröd, kött och kryddad korv
låg tung. Vid disken stod värdinnan med
handen på mjödtappen, hon visste vad
äventyrare tarvar. Vid ett bord satt alven
Gillome, spelande hnefatafl med en troll-
karl. De var stumma, gjorde sig bara
hörda då de smällde de tunga tennmar-
kerna i brädet och väste, "Ditt drag".

Allt eftersom gästerna anlände spred
sig en lukt av blött läder och vaxad
vadmal.

Plötsligt hördes ett vrål utanför. Alla
såg upp i bestörtning. Gillome rusade ut
och fick i hastigheten tag på ett svärd vid
dörren. Utanför stod en svartklädd man
i kappa, med en heltäckande svart hjälm
på huvudet.

Gillome bad honom gå dit han hörde
hemma men mannen svarade med ett
rasande utfall. Efter en kort, hetsig strid
hade Gillome avvärjat mannen. Åskå-
darna i fönstren jublade då den svarte
tog till flykten.

Därefter redogjorde Gillome för horn-

stölden och påpekade att skogarna var långt ifrån säkra.

Då kom Sigurd inrusande. Han berättade att en svartklädd man stod i gläntan mittemot smedjan. "Han igen", sa Gillome, tog sin stav och gick ut. Ingen ville gå miste om det som var att vänta, så de följde alla. I gläntan stod mycket riktigt samme man. Gillome hotade honom på nytt och hamnade i duell på liv och död, denna gång utan svärd.

Till slut höjde han sin stav och frammanade de krafter den besatt. Långsamt började en kristall i dess topp att glöda. Ljuset blev allt starkare och plötsligt steg rök kring den svarte. Snart gav han upp och fördrevs av Gillome. Åter i värdshuset fortsatte man att tala om hornet.

Långt senare hördes lurstötter i skogen. Värdshusvärdens berättade att det var vättarna som kallade de sina. Det var dagen för deras vårblot, då människor offrades, så ingen borde lämna huset förrän det dagades.

Gästerna beslöt dock att besöka blotet för att om möjligt undsätta det tilltänkta offret. Sigurd, som spanat i trakten, tog ledningen. Efter en kvarts vandring fann man vägen spärrad av en märklig träkonstruktion. Äventyrarna drog blankt i fruktan för bakhåll. Sigurd med sitt mäktiga slagsvärd Eiktyrnir och Gillome med det smäckra Dagorel beslöt röja väg.

Med några kraftiga hugg hade de fått vägen fri och sällskapet fortsatte. Efter ytterligare en kvart hördes sång. En flammmande offereld skymtade bakom träden. Sällskapet smög närmare tills de hejdades av en två famnar bred bäck. Sigurd valde några tappra män och smög bort till en spång. Halkande tog sig den lilla truppen över och tog täckning bakom en sten. I gläntan framför dem höll vättarna högtid. En prästinna sjöng svarta galdrar, och vättarna lyssnade till varje ord.

Mellan äventyrarna och vättarna låg en stor flat sten, liksom ett naturligt altare. Där låg en kvinna bunden. Hon var klädd i ett vitt linne, det rådde inget tvivel om att hon var offret.

En i skaran erbjöd sig frivilligt och slank iväg i mörkret. Snart sågs han skära av kvinnans rep och leda henne tillbaka. Då skrek prästinnan till; de var upptäckta. Vättarna var genast på språng.

Kvinnan föstes över spången, några valde att hoppa men nådde inte ända fram. Blöta till midjan tog de sig upp och satte av i firsprång. Sigurd kom sist, hela tiden spejande över axeln och ropande åt de andra att skynda.

Väl tillbaka på värdshuset frågade man ut den räddade kvinnan. Det visade sig att hon var prinsessa i Aralantha, det stora riket i syd.

Resten av natten tillbringades i värdshuset.

husets skydd. Utifrån hördes hornstötter och andra påminnelser om vättarna.

Dagen därpå återvände det goda humöret bland gästerna. Frukost intogs allt efter tycke och smak. Torsprästen Jotnir och smeden delade ett par buteljer mjöd och var sedan nöjda.

På tunet utanför smedjan ordnades vapenlekar där äventyrarna fäktades stående på en bom. För att undvika blodspillan mellan vänner lät man svärden vara och slogs istället med övningssvärd av trä.

Några tittade in i smedjan och handlade av den brusige smeden. Priserna diskuterades mycket livligt. Slutet blev dock att spjut, svärd och annat bytte ägare.

Vädret var underbart, varför värdens beslöt att ge middag ute. På tunet där vapenlekarna pågick började han steka en spädgris över sakta eld av tallkottar. Torsprästen var å sin sida i full färd med att yxa till en gudabild.

Just som grisen var genomvarm anlände Laurentius, en gammal lärd från just den skola där stölden av hornet begicks. Han slog sig ned och åt med de andra. Det visade sig att han var stadd på vandring men beslöt dröja några timmar för att se vad som hände.

Efter avslutad måltid och slutförda berättelser beslöt Jotnir och Gillome att de skulle försöka finna hornet med spåstickornas hjälp. Något störde dem dock. Det enda de såg var ett svärd. Gästerna beslöt att undersöka spådomens budskap.

Jotnir förde dem en kvarts gångväg åt öster. Där pekade han triumferande på ett skinande svärd, nedstucket i en sten. Gästerna samlades i ring runt det märkliga vapnet. Så försökte de en efter en att dra upp det, utan framgång. Tjugo hade redan provat förgäves då mannen som föregående kväll hade räddat prinsessan steg fram. Han grep med ena handen om hjaltet och sökte fotfäste. Plötsligt skrällde det till när svärdet for upp.

Den häpne hjälten såg i förundran på den skinande klingan. De kringstående gapade i oförställd förvåning. Platsen undersöktes men ingen godtagbar förklaring stod att finna.

Det var en uppsluppen skara som återvände till värdshuset.

Jotnir förklarade att spådomen hade misslyckats till följd av gudarnas missnöje. Ett offer torde göra susen. Ingen av de närvarande hade dock något lämpligt offer att avstå. Det bestämdes därför att man skulle plundra en vätteofferplats, då de ju är kända för sina rikedomar. Mörkret hade sänkt sig och gav därmed skydd åt företaget. I grupper om tre eller fler gav sig äventyrarna åstad. En viss övertalning hade fått värdens att avslöja var närmaste offerplats fanns. Det smögs överallt i skogen. Vät-

tarna försökte smyga sig på de plundrande äventyrarna, de i sin tur försökte undvika upptäckt. Ljudet av en bruten gren eller skenet av rödsprängda vätteögon var allt som behövdes för en snabb reträtt.

Till slut återvände sällskapen med sina fynd. Dolkar och mynt var de vanligaste. Jotnir grinade lite illa men fick till slut ge sig. Ingen var hågad att hämta mer.

Gudabilden som hade huggits under dagen stod nu i gläntan mittemot smedjan. En eld lyste röd vid dess fot. Gillome åtog sig att bistå prästen. Med en lövruska i den ena handen ställde han sig bredvid Torsbilden.

"Thorr fostrar brodhir", mässade Jotnir, Gillome la fram några av offergåvorna framför bilden och elden flammade upp. "Midgardh veurr!", elden dånade på nytt. Jotnir sparade inte på de hedrande namnen han kände på sin gud. För varje ny gåva nådde flammorna högre. "Midgardhormseinbani!" Lågorna nådde nu sex fot högt. Jotnir sjönk samman på marken. Plötsligt rusade prästen upp, svängde sin hammare över huvudet och rusade iväg. "Hornet, jag ser det! Följ mig!"

Sigurd, smeden och de andra kom åter till fattningen. I firsprång tog de in på Jotnir, och en kvart senare stod den andfådda skaran vid ett tätt skogsbryn. Jotnir tecknade åt de andra att vara tysta. Alla drog sina svärd och började på prästens anmodan att smyga in bland träden. Överallt lurade snubbeltrådar, uppspända nät och andra faror. Snart såg man en eld leka bland träden. Kraxande läten varnade för vättar.

Skaran av äventyrare hade på nytt samlats bakom prästen. "Där finns hornet. Fort fram och fort bort", sa han. I ett huj var skaran på fötter. Med ett trettiohövdat härskri kastade de sig mot lägret. Vättarna som var helt oförberedda flydde. Jotnir rusade fram till en sten, trädde in armen i en hålighet och drog ut hornet. "Tillbaka!" Hans röst hade knappt tystnat förrän hornskall varnade för vättarnas återkomst. Så fort som möjligt återvände sällskapet till vägen och därpå till värdshuset. Hornet var funnet och ingen ville riskera att bli av med det.

Morgonen därpå bröt de flesta upp. Jotnir, Gillome och Sigurd reste för att bringa hornet i säkerhet i Aralantha.

Så slutade äventyren vid den Gyllene hjorten för den gången.

En fest av det här slaget kräver som sagt massor av förberedelse. Den som har skrivit en vanlig modul kan ju föreställa sig arbetet att göra en i verkligheten. Värdshusparet är viktigt. Det valdes med omsorg och drillades så gott som möjligt. Bland annat fick de lära in en lista med rykten...

Så har vi "den svartklädde". I det här fallet spelades han av två olika personer. Först av "Sigurd" i svärdsduellen. De minuterna fäktning övades i månader. Kampen utfördes med vassa stålsvärd, så det var livsviktigt att inte missa. Så bytte "Sigurd" kläder. En ny svartklädd gick till gläntan medan Sigurd rusade in på värdshuset.

I Gillomes magikamp skulle det ju komma ett rökmoln kring den svarte. Det åstadkoms med en rökhandgranat som kastades dit av en person som låg gömd under en gran. Dessvärre låg vinden fel. Bådeden svarte och den under granen sveptes in i rök...

De personer som spelar svarta, vättar med flera brukar hos oss kallas B-styrka. Ju större och skickligare den skaran är, dess bättre fest.

Vid Gyllene hjorten bestod B-styrkan av ett knappt tiotal personer. De bodde i tält ett par kilometer från värdshuset och opererade enligt ett exakt schema: "Fredag 19.00, svärdsduell. 19.45, magi-duell, Ami rök. 21.30 näverlur från myren..."

När det gäller de magiska effekterna krävs lite uppfinningsrikedom. Röda vätteögon åstadkoms med ett par röda lysdioder i pannan. Ett tunt svart flor över hela ansiktet gör effekten utsökt i mörker. En offereld kan flamma upp på tilltal med hjälp av fotogen. Tillintetgörande rök stiger upp ur arméns eller brandkårens rökbomber.

Men viktigast av allt är stämningen. För att den skall bli bra måste allt vara rätt. Kläderna skall vara av historiskt utseende. Tyg med dämpade färger och skinn rekommenderas. Gummistövlar och gymnastiskor förbjudes. Vapen och utrustning, svärd skall vara av stål, med hjält i exempelvis stål eller brons. Tenn kan också vara godtagbart. Knivar får inte ha röda plastskaft. Rustningar och hjälmar skall vara av läder eller metall, därtill funktionsdugliga.

Sist men inte minst måste alla spela sin roll. Man får inte börja prata motorcyklar fram på småtimmarna.

För att skapa en historisk miljö bör man även försöka få med vardagliga detaljer. Till exempel mjöd, bryggt på honung och humle. Brädspel med spelplan av trä och spelmarker av trä, ben eller metall. Eller, som vid Gyllene hjorten, en smed som säljer knivar, pil- och spjutspetsar med mera. Som betalning gäller endast mynt.

En vätteofferplats åstadkoms ganska enkelt: stapla några stenar till ett litet altare. Finns det något djurkranie i området, så sätt det på en käpp i altaret. Under stenarna läggs knivar, mynt eller amuletter. En praktisk regel är att mäsing går som guld och tenn som silver.

Vill man skapa en bra stämning måste man även ha en så kallad bakgrundshi-

storia. Det gäller både "modul" som "spelare". Gyllene hjorten måste ligga någonstans. Vem bekymrar sig om hornet, och varför? Vart kommer man om man fortsätter längs vägen? Ju mer arbetar man lägger ner på äventyrets bakgrund, ju lättare för gästerna att spela.

Och gästerna själva... När tio man alla kommer från "Stora skogen" bortom "Höga bergen", då är stämningen förlo-rad. Om alla dessutom är sysselsatta med att jaga orcher på heltid krävs det under för att rädda känslan.

I Gävlegänget beslöt man efter tre fester att det var dags att sammanfoga dessa till en helhet. Man skulle skriva ner vad som skett under festerna och sätta dessa händelser i ett sammanhang. Kartor icke att förglömma. Det skulle resultera i ett litet häfte som kunde säljas bland gästerna. På så vis hoppades man få bukt med de ekonomiska underskotten som alltid förföljt alla fester.

Resultatet blev en bok på 340 sidor; Laurentius krönikor, första delen. Boken bands in för hand och såldes till vänner och bekanta. Med överskottet på fickan beslöt man hyra ett medeltida slott för nästa fest... Och så blev det.

Med dessa rader hoppas jag ha upplyst om att inget är omöjligt. Samtidigt som allt tar tid, ork och pengar.

CAMP FINNÅKER

Olle Sahlin med assistans från bland andra Michael Geller och Anders Blixt

Det hela började väldigt stilla en dag i vintras. Ett brev dök upp adresserat till styrelsen för Stockholms tolkiensällskap. Det förhöll sig så att Kyrkans Ungdom i Västerås skulle ha *Bilbo* som tema för det årliga Finnåkerslägret. "Skulle möjligen någon från föreningen kunna berätta lite om vad man gör i ett sådant sällskap?" Styrelsen utsåg en delegation (under-tecknad), men tappade i sammanhanget bort vem som skulle skriva och tacka ja. Då inget hände på ett tag blev lägerarrangören, Len Howard, lite orolig — skall det komma någon, måntro? Program måste skickas ut, och här står vi och vet inte om vi har den här program-punkten eller inte. Då kom sonen till en av fritidsledarna till undsättning. "Han som gör den här tidningen har skrivit om Tolkien. Han vet nog hur man får tag på någon." Och så viftade sonen med det senaste numret av Sinkadus...

Efter ett telefonsamtal kunde det konstateras att brevet inte bara hade kommit fram utan även hade bemötts positivt; att personen som skulle skickas iväg var den som satt i andra änden av samtalet; samt att vi båda var gamla

bekanta sedan en period i Härjedalen för en massa år sedan, varefter en stunds pratande om gamla minnen och förfrågningar om vad vad var och en höll på med nuförtiden, utbröt.

Två veckor senare ringde Len igen och talade om att han hade spelat rollspel för första gången, och tyckte att det var fantastiskt roligt (Len är närmare 50!). "Men nu var det här med rollspel, skulle man kunna, så att säga, använda reglerna för att, liksom, kunna omsätta det i praktiken, utomhus, alltså...?"

"Du menar live roleplaying!" föreslog jag.

"Det finns ett ord för det?"

I ett svagt ögonblick lovade jag raskt att, "Visst, klart att det går att ordna ett litet äventyr i skogarna! Hur ser trakten ut? Hur många deltagare?"

Det var först senare som det stod klart att det skulle bli omkring 130 stycken i åldern 7-14 år!

Själva äventyret var skäligen enkelt — det måste det vara när äventyrarna är ungefär 11 gånger fler än arrangörerna! Ett gäng om ca 35 konfirmander fick hastigt rycka in som "oknytt" för att hjälpa till att hålla reda på de sammanlagt 17 äventyrargrupperna, och några medlemmar ur MASK (Muterade Alvens Spelklubb), på studiebesök från Västerås, fick dra på sig lite paltor och svärtades i ansiktena så att de blev övertygande orcher.

De vapen som användes har en kärna av 1,5 cm tjock rotting med antingen rörisolering eller bitar klippta ur liggunderlag utanpå. Allt tejpat med silvertejp för att simulera ett metallutseende. Man måste slå ganska hårt för att ens ge blåmärken, men skydd i form av lätta hjälmar rekommenderas. De som besökte Äventyrsspels kongresser 1987 och 1988 kanske minns Seregons uppvisningar — samma personer och samma utrustning var med i Finnåker.

Nedan presenteras det "körschema" som vi använde oss av i förhoppning om att det innehåller idéer som kan vara till nytta vid planerandet av egna äventyr.

ÄVENTYRET

Uppdelning gjordes i grupper om 6 i varje — blandad ålder. Grupperna fick utse en ledare (som fick veta att oknytt som fanns i skogen var till för att hålla reda på grupperna så att inte flera dök upp samtidigt på de olika ställena), en spejare (som visste om att vita häftstift på träden visade vägen, fast det berättade han/hon ju inte för de andra, förvisso en sorts fusk...), en magiker (utrustad med "besvärjelser", BLIXTar i form av dragsmällare samt HELA) och en krigare (försedd med svärd eller klubba).

Ivägsläpp gjordes med 10 minuters mellanrum. Banan tog ca en timme att ta sig runt. Mötena tog sammanlagt ca 20-

25 minuter plus gångtid ca 20 minuter, återstående tid gick åt genom att oknyttten höll igen grupperna.

Men varför skall man ge sig ut i skogen bland alla orcher och oknytt? Jo, en ballad berättade om den hemske baronen som stal och plundrade så ofta han kom åt. Hans rike ligger en bit bortom skogen, och det skulle nog vara rätt bra om några modiga hjältar och äventyrare räddade världen från hans onda styre...

JUNGFRUN

Äventyrarna möter en vän jungfru och hennes väpnare. Vild strid uppstår strax därefter när två slemmiga skurkar dyker upp. När äventyrarna blandar sig i flyr skurkarna så snart de får tillfälle — såvida inte de har hunnit bita i gräset innan. Jungfrun tackar äventyrarna genom att ge dem en flaska med vatten från ungdomens källa.

PLATS: 5 till 10 minuters gångväg bort, öppen glänta.

HÄNDELSER: Oknytt på spaning förvarnar, varvid skurkarna gör sig beredda. Jungfrun manar äventyrarna till undsättning. Krigaren anfaller och eventuellt kanske trollkarlen lägger en besvärjelse. Skurkarna dör eller flyr efter ett kort handgemäng.

BELÖNING: Jungfrun ger äventyrarna elixiret och talar om vad det är bra för (egentligen en slurk lingonsaft).

På vägen mot den gamle möter äventyrarna några alver som sitter runt en lägereld. Äventyrarna bjuds in att slå sig ner och uppehålls tillräckligt länge för att gruppen innan skall ha hunnit ge sig iväg från den gamle.

DEN GAMLE

En mycket gammal och mycket glömsk man sitter framför sitt vindskydd. Han beklagar sig över att han har så svårt att gå och därmed inte kan samla kottar till sin eld, och över att han har så dåligt minne. Skattlegend? En hemsk baron? Jovisst, han hade visst hört om något sådant i sin ungdom, men han har ju så dåligt minne...

Om äventyrarna hjälper mannen att samla kottar och/eller ger honom flaskan med elixir, kan han berätta om den magiska stigen och dess röda tråd som bara är synlig om man har en guldring som kan föras längs med den.

PLATS: Något ställe med ett vindskydd med tallar och granar runt om (det ska ju vara möjligt att hitta några kottar). Eldstad i ordninggjord. Den röda tråden fäst bakom vindskyddet och dolt.

HÄNDELSER: Den gamle (Len) ber äventyrarna hjälpa honom samla kottar till sin eld. Klagar hela tiden på att han är gammal, stel och har dåligt minne. Hjälpa äventyrarna? Visst, om han bara mindes hur...

RESULTAT: Om äventyrarna hjälper den gamle och/eller ger honom elixiret kan han berätta om den röda tråden bakom vindskyddet, och om att en magisk ring (som han av en händelse råkar ha på fingret) förd längs tråden kan leda dem vidare, samt att orcher och oknytt inte kan skada dem om de håller sig till tråden.

BELÖNING: Ringen och information.

BROVAKTAREN

Den röda tråden leder till en bro och en barsk brovaktare. Han vägrar släppa någon över bäcken/ån om denne inte svarar rätt på några gåtor. Hans stora och farliga klubba ser effektivt till att mota undan de som inte vill svara. Inga hot mot honom biter, inte ens besvärjelser.

PLATS: Brovaktaren (en kraftig typ som verkligen tornar upp sig ovanför sjuåringarna) är placerad vid en mindre bro ca 100-200 m från den gamle.

BELÖNING: Om äventyrarna klarar åtminstone en gåta släpps de över bron. De får också lite "information" — med ett grymt skräck "varnar" han äventyrarna för den hemske riddaren som härskar över området.

BÅGSKYTTE

Utanför en tät dunge sitter en skadad bågskytt. Han har blivit biten av den stora spindel som man kan se lura i dunklet, så han kan inte använda sin båge. Om äventyrarna kan träffa spindeln blir det möjligt för dem att passera igenom snåret. Bågskytten kan berätta om den hemske rövarbaronen på andra sidan skogen.

PLATS: Någonstans där stigen går in genom ett trängre snår. Bågskytt och dold medhjälpare.

HÄNDELSER: Bågskytten sitter skadad (spindelbiten) utanför snåret. Han pekar ut spindeln och talar om att det inte går att ta sig igenom så länge spindeln lever. Själv kan han inte göra något, men kanske någon av äventyrarna kan...

RESULTAT: Om äventyrarna träffar spindeln kan de gå vidare.

BELÖNING: Bågskytten berättar tacksamt att legenden om riddaren och skatten är sann. Han vet inte riktigt vad allt i den betyder, men påpekar för äventyrarna vikten av att tänka på minsta detalj.

ÖVRIGT: Bågskyttens dolde medhjälpare hämtar pilar samt återställer spindeln vid behov.

ORCHÖVERFALLET

Vid sidan om stigen lurar ett gäng mordiska orcher. När äventyrarna kommer traskande rusar de upp på stigen under vilda tjut.

PLATS: Halvvägs mellan bågskytten och riddaren. Lämplig bakhållsplats.

HÄNDELSER: Ylande orcher som kan nedgöras med vapenskrammel eller med besvärjelser (trollkarlens magiska dragsmällare).

RESULTAT: Tja, orcherna är ganska fega stackare, så de flyr ganska snabbt.

RIDDAREN

Den Svarte riddaren är en stor och fasa-väckande individ beväpnad med ett lika stort och skräckinjagande vapen. Det skulle bli en tuff match om man skulle behöva besegra honom. Om inte...

Legenden berättar om att det går att "binda" honom med en gyllene ring, den ring som äventyrarna fick av den gamle mannen med kottarna. Därefter kan de ta för sig av skatten — en påse mynt och ädla stenar.

PLATS: I en glänta ganska nära startpunkten. "Riddare" i pampig rustning.

HÄNDELSER: Riddaren står i gläntan och utmanar alla som går in i den. Om krigaren anfaller riskerar han att bli utslagen ganska snabbt. De som har räknat ut det inser givetvis att det går att "binda" riddaren med hjälp av den ring de fick av den gamle. Om de inte kommer på detta får de väl försöka banka baronen i stövlarna ändå...

BELÖNING: Riddaren talar om var skatten finns.

Och hur gick det hela? Inte var det många som kom på att ringen kunde användas att betvinga riddaren med... vid det laget hade samtliga 17 grupper kommit på att det var ganska kul att använda sina svärd och klubbor, och dessutom hyggligt ofarligt. Så den stackars Martin, som spelade riddare, fick sjunga sin svanesång och dö dramatiskt 17 gånger om!

Kritiken mot äventyret var att det var för kort, något som dock inte gick att göra något åt. Men mest förödande var kommentaren från en sjuårig tjej — det var för få prinsessor! Mycket viktigt.

Till nästa år är vi inbjudna igen, men då är temat Svärdet i stenen. Hur Stefan och de övriga i Gävle gjorde för att få sitt svärd att sitta bergfast i en sten, skall därför inte avslöjas här, eftersom vi har fått löfte om att få använda idén själva.

Då flera av tjejerna i Stockholms tolkiensällskap har sysslat med tornerspel till häst, har vi funderingar på att dra med oss ett par kusar också...

Ett positivt resultat av ett helt annat slag var att det skrevs trevliga saker om rollspel i bland annat svenska kyrkans tidning: "Ett 'levande rollspel' av den typ som uppfördes på Finnåkerslägret, innebär att speldeltagarna själva får uppleva ett äventyr. För att lösa det uppsatta problemet krävs både fantasi, lekglädje och inlevelseförmåga."



Ett Expert-äventyr av Olle Sahlin och Michael Geller

Äventyret *Den stulna elefanten* utspelar sig i staden Nordsal, en stad som ligger längs karavanvägen i ett gigantiskt system av urgrottor. Nordsal och äventyren i och kring staden och grottorna beskrivs ingående i *Djupets fasor*. Det är inte nödvändigt att ha det äventyret för att kunna spela *Den stulna elefanten*, men det gör det hela lite lättare och säkerligen roligare.

VAD SOM HAR HÄNT

Mästertjuven Naurudun från den röda fiskens brödraskap (se artikel i nr 20) har stulit ritningar över en ny manick som dvärgarna har konstruerat; enligt uppgift någon slags eldvagn. Stölden beställdes av Camulius Martein, en känd nekromantiker och prylsamlare. Enligt avtal skulle överlämnandet ske i Nordsal där Naurudun skulle ha väntat på värdshuset, men på grund av den stora tillströmningen av resenärer, bland annat ett resande karnevalsfölje, har alla rum varit upptagna sedan en vecka tillbaka. Naurudun lyckades till slut få en sängplats på Den stegrande bärbaggen, en enklare taverna som tillfälligt öppnat sitt allrum för sovande.

I myllret på tavernan tappade Naurudun bort pergamenten redan första natten. Utom sig av ilska försökte han under två dagar hitta dem, men misslyckades med detta. Camulius infann sig så i Nordsal och Naurudun vartvungen att erkänna sin förlust, varvid han

fick en utskällning som bevitnades av Farre, en stalldräng på Bärbaggen.

Både Camulius och Naurudun tillbringar därefter nästan all tid under de följande två dygnen på tavernan, och kommer så småningom fram till var pergamenten finns. Innehaversonen Melina har nämligen funnit dem, och eftersom de såg "fina och viktiga" ut, har hon stoppat undan dem i sin gröna elefantskulptur, där hon och maken förvarar sina sparpengar. Melina pratar oavbrutet med allt och alla om vad som helst, men framför allt om sådant som hon anser vara just "fint och viktigt". En uppmärksam lyssnare inser så småningom att pergamenten finns i elefanten, medan det vanliga klientelet på tavernan varken orkar lyssna eller har fattningsförmåga nog att förstå detta. För övrigt är det inte någon annan som har anledning att leta efter något.

Camulius beordrade sedan Naurudun att stjäla skulpturen/sparbössan, vilket sker under natten till idag. Nu på morgonen upptäcker Melina stölden och väcker samtliga gäster, inklusive rollpersonerna, och allt husfolket med sin visserligen vackra men genomträngande stämma.

När Tom, Ber och Bili från cirkussällskapet tidigt på morgonen hittar elefantskulpturen som Camulius och Naurudun har slängt ifrån sig utanför spåkvinnan Fereskes hus, tar de den med sig för att de tycker att den är fin. De berättar gärna om sitt fynd, men ingen kommer att tro på deras utsaga att de bara hittade den, för stadsborna har ett par andra incidenter i färskt minne.

VART DET KAN LEDA

Nedan presenteras en av Nordsals invånare så som alla uppfattar honom. Tok-Palle är stadens byfåne och han har erhållit detta epitet genom att framhärda att han är en ädel riddare vid namn Paladin. Något som alla skrattar gott åt.

Nu förhåller det sig faktiskt så att Tok-Palle verkligen ÄR den ädle riddar Paladin. Han befinner sig i Nordsal på ett hemligt uppdrag för sin riddarorden, ett uppdrag som inte får avslöjas. Idén att dra till sig uppmärksamhet genom att bete sig som om han var rubbad gör att ingen bryr sig om vad han egentligen sysslar med, så att hans och hans väpnare Farres uppdrag kan genomföras utan störande inblandning från lokalbefolkningen. Vilket är då hans uppdrag? Om du kan hitta på något bra kan du gärna låta rollpersonerna få hjälpa honom med det när historien med Elefanten är avslutad. Till exempel skulle han kunna vara på jakt efter de ondskefulla nekromantikerna längre in i grottsystemet (beskrivs ingående i *Djupets fasor*) och därmed kunna hjälpa rollpersonerna om de är i Nordsal av det skälet, eller så kan Paladin berätta om nekromantikerna och därmed be rollpersonerna om hjälp. Det skulle då kunna bli en alternativ inledning till *Djupets fasor*, som helt ignorerar dvärgarna och deras gruva eller som gör att rollpersonerna avslutar äventyret genom att nå gruvan "bakvägen".

Om du väljer att låta honom vara på jakt efter nekromantikerna kan han befinna sig i Nordsal därför att stadens animist, Nilkand Svampvän, har skickat ett meddelande om att allt inte står rätt till.

PALADINS MOTIV ATT JAGA CAMULIUS

Paladin är inte intresserad av att ha ihjäl Camulius, då han känner till att Camulius inte är någon direkt ondskefull person, även om han inte alltid är förtjust i nekromantikernas ganska liberala inställning till andras ägodelar.

Det mest uppenbara motivet är att han vill han återställa Melinas och Gordos sparpengar, en icke föraktlig summa för värdshuset. Han har heller inget emot att Camulius betalar lite extra som kompensation.

I andra hand vill han veta varför Camulius egentligen befinner sig i Nordsal, för att om möjligt kanske se till att stöldgodset kan återställas. Paladin är nämligen ganska säker på att de pergament som Camulius och Naurudun diskuterade är stulna någonstans. Varför smyga med det annars?

I tredje hand kan det visa sig vara användbart att faktiskt värva Camulius för kampen mot de minst sagt slemma figurerna längre in i grottsystemet. För Paladins vidkommande är det likgiltigt

var han hittar sina allierade — dugliga typer som kan hjälpas åt mot ondskan är alltid välkomna.

Utifrån sina motiv kommer därför Paladin att försöka ta Camulius till fånga och kommer att förhindra att rollpersonerna tar kål på honom.

SLP

Den stulna elefanten är en tjuvjakt av betydligt större proportioner än vad som är uppenbart vid första anblicken. Hela äventyret hänger på att spelledaren kan spela alla de SLP som ingår på ett övertygande sätt och därmed kan låta spelarna hitta skurkarna utan att riva staden. Äventyret passar med andra ord inte för spelare som hellre hackar sig fram än använder hjärnan även om möjligheter till frejdiga slagsmål finns med.

Under en stor del av äventyret kommer de dock att tvingas hänga efter Palles under hans irrfärder genom staden.

CAMULIUS

Denne nekromantiker är en något lat och bekväm person med begynnande kulmage. Han ser ut att vara i trettioårsåldern, men ger ett svårbestämt intryck. Folk gissar på vad som helst mellan 22 och 36. Han är nyfiken på tekniska manickor och har gott om roliga grunkor som gör livet lättare — han är kort sagt prylgalen. Han drar sig för direkta konflikter med folk, och föredrar istället frikostigt betalda hantlangare som utför allt som är "besvärligt".

Camulius går klädd i en grå undertunika och över denna en svart silverbroderad tunika, grå hosor och ovanpå alltihop en vinröd mantel. Alla föremål är försedda med ett litet ägarmärke som visar ett pansrat hästhuvud i silver på svart botten; ur hästens näsa böljar en röksky.

Hans fullständiga namn är Camulius Martein.

STO	13	FYS	8	KAR	16
STY	8	INT	18	SB	—
SMI	6	PSY	18	KP	11

Färdigheter: Upptäcka fara 13, Finna dolda ting 15, Rida 10, Köpslå 16, Gömma sig 9, Undre världen 11, Värdesätta tekniska konstruktioner B5, Nekromanti 25, Illusionism 16, Armborst 10, Slunga benplattor 17

Besvärjelser: PARALYSERING 15, KONTROLLERA LÄGRE ODÖD 18, BLINDHET 15, ANIMERA DÖD 18, PANIK 14, FOBI 10, SKENDÖD 11, ZOMBIEKOPIA 16, SINNESMASK 12, AVBILD 15, DUNKEL 10, RÖRA SIG LJUDLÖST 8, SNUBBLA 8, DISTRAKTION 10, SPÖKRÖST 12, FÖRTROLLAD SÖMN 10, ILLUSION 8

VAD CAMULIUS ÄR UTE EFTER

Camulius vill ha tag på pergamenten och sedan vill han dra. Punkt slut. Han

är inte intresserad av att bråka, och kommer att göra sådant som förhindrar eventuella förföljare snarare än raderar dem. Om Paladin och anhang tar honom till fånga kommer han under stort och surmulet muttrande att ersätta Melina och Gordo (med magiska mynt, givetvis), och kan, om han pressas till det, förvisso tänka sig att sälla sig till den goda sidan. Pergamenten kommer han inte att släppa ifrån sig under några som helst villkor. Att hota att ta dem ifrån honom är det argument som kommer att få honom att gå med på vad som helst.

SKRIKANDE DOLK

Denna magiska dolk ger +3 på att träffa (2T4 skada), och skriker när den träffar. Offret måste klara ett normalt FYS-slag för att inte paralyseras i 1T10 SR. Bladet är svart och har ett vitt handtag av ben.

MAGISKT LAKAN MED TÄCKE

Ett mycket praktiskt föremål att ha med sig. Man rullar ut lakanet cirka en halv meter över golvet och det blir då en bekväm bädd. Lakanets sidor hänger ner till golvet. Bädden bär 200 kg och är stationär, bekväm, lufri och tvättbar.

SÄCK MED GULDMYNT

Säcken innehåller ständigt 200 guldmynt. De upphör att existera när de förs längre bort än en km från påsen.

SVART MASK

Denna svarta mask ger bäraren förmågan att hypnotisera en person. Om offret missar ett mycket svårt INT-slag är han normalt hypnotiserad.

HANDDUK

Denna handduk hoppar automatiskt på alla personer som kommer inom två meter från den och som är blöta; nybadade eller bara svettiga är likgiltigt. Äventyrare som råkar vara svettiga i håret (och inte bär hjälm) lär upptäcka att handduken är väldigt ihärdig och inte ger upp förrän den har torkat torrt. Under tiden, 2T3 SR, är offret effektivt förblindat. Notera att det inte är oangenämt att bli torkad av handduken, det går bara inte att bli av med den innan den är klar med mindre än att man vrider huvudet av sig.

Om det finns något annat blötdjur inom två meter hoppar den raskt över till denne.

SPELDOSA

Speldosan aktiveras om man antingen säger godnatt till den, eller öppnar den. Då spelar den sövandetoner och projicerar en illusion av tre vackra och skönsjunga kvinnor som framför behaglig sång.

Den som är det minsta trött eller positivt inställd till föremålet måste klara ett normalt PSY-slag för att inte somna, annars räcker det med ett normalt slag. Illusionen upplevs bara av den som aktiverade speldosan om den öppnades, men drabbar samtliga som säger godnatt till den.

MÖRKERLJUS

När man tänder detta ljus sprids ett magiskt mörker över ett område med tre meters radie. Ljuset har en brinntid på cirka en timme. Camulius har tre av dessa ljus med sig.

SNUBBELTRÅD

Dessa snubbeltrådar behöver inte spännas upp utan läggs bara ut på marken, de aktiveras när man trampar på dem. Camulius har en vardera av tre sorter.

Explosion: skada 1T6

Mörker: diameter fyra meter under 2T4 SR

Bindande: snärjer in den som trampar på snöret; det tar 1T20 – SMI SR att komma loss, dock alltid minst en.

EXPERIMENTDUK

Detta är ett helt nytt experiment och inte helt utprovat än. Det består av ett svart tygstycke med en meters diameter. Den som trampar på tygstycket blir osynlig och totalt ljudlös i 3T10 SR, samt tar 1T6 gasskada av energiutlösningen.

GULDMYNT

Camulius har tio stycken guldmynt som paralyserar vid beröring. Effekten upphör efter 4T10 SR varefter guldmyntet löses upp och rinner bort. Varje mynt är förpackat i ett litet tygstycke.

BENPLATTOR

Dessa minor är tillverkade av människoskulderblad och är tio cm i diameter och lövtunna. När de har tagits ur sin skyddande försegling och fått reagera med luften under 2 SR kommer de att explodera så snart någon kommer inom en meters avstånd. Benplattorna ger 1T6 i skada.

De syns inte i mörker eller om någon kommer springande, annars räcker det med ett lätt slag för Finna dolda ting. De går också att kasta, och seglar då genom luften som en frisbee.

Camulius har sju stycken med sig.

DEMONFLASKA

När flaskan krossas framträder illusionen av en hisklig, tuff och synnerligen oförskämd demon. Den ger sig dock aldrig längre än åtta meter från flaskan. Efter en halvtimme löses illusionen upp.

Det går även att "tidsinställa" illusionen genom att öppna korken och hastigt ge sig av (minst åtta meter). Så fort någon intelligent varelse kommer inom åtta meter från flaskan utlöses illusionen.

MANTEL

Camulius bär en magisk vinröd mantel som fungerar som en rustning med ABS 4.

KRÅKAN ORM

Camulius har en familiarius, en något skabbig kråka som saknar fjädrar på huvudet. Den går under det något förbryllande namnet Orm. Förutom att det till att börja med är ganska ovanligt med fåglar i Nordsal, väcker kråkan därmed en hel del uppseende. Fågeln har, liksom

sina artfränder, en passion för glänsande föremål.

Kråkan har tidigare observerats tillsammans med Camulius och Naurudun och är en av de saker som så småningom kan leda rollpersonerna till nekromantikern. Eller vilseleda dem...

NAURUDUN

Naurudun, eller som hans fullständiga namn lyder; Mikal Naurudun Darius, kan jämföra sig med de flesta mästertjuvar. Hans kanske något sämre förmågor när det gäller de egentliga tjuvfärdigheterna vägs helt och hållet upp av hans fantastiska förmåga att planera och att lägga ut intressanta och förvirrande vilospår.

Mästertjuv till trots, räknas han ändå bara till rekryterna i det hemliga brödraskap som han är medlem av (se artikeln om Röda fiskens brödraskap i Arkivet nr 20). Naurudun hoppas att detta skall bli hans sista uppdrag innan han får avancera inom brödraskapet, och därför är han naturligtvis lite nervösare än vanligt, vilket märks av som ett tillfälligt större mått av tankspriddhet.

Om rollpersonerna stöter på honom lär de inte minnas honom som någon speciell. Hans mörkbruna ögon och hår, tillsammans med hans medellängd och alldagliga ansikte gör att han smälter in på de flesta ställen. Det enda undantaget är hans hår som på morgnarna visar att detta är en varelse som helt styrs av någon fördold kaosmakt...

STO	9	FYS	13	KAR	9
STY	15	INT	16	SB	—
SMI	19	PSY	14	KP	11

Färdigheter: Drogkunskap 16, Värdesätta 18, Dolk 17, Bluff 12, Köpslå 12, Muta 15, Överklasstil 16, Förklädnad 12, Götta sig 8, Hantera fällor 9, Hazardspel 15, Låsdyrkning 10, Smyga 8, Skugga 13, Stjåla föremål 13, Undre världen 18, Finna dolda ting 15, Lyssna 13, Rida 10

MELINA

Melina har vuxit upp i Nordsal, känner varenda en av invånarna och älskar sitt hem.

Hon är kort, späd och ljus. Hon pratar oavbrutet och hörs överall konversation på tavernan. Saker som upptar stor del av hennes tid, eller sådant hon inte riktigt förstår, är "fint och viktigt".

Färdigheter: Lyssna 10, Provsma 13, Götta sig 10, Köpslå 14, Övertala 19, Hantverk laga mat B3

GORDO

Gordo, hennes make, är en stillsam typ som knappt hinner få en syl i vädret på grund av sin intensiva hustru. Han håller sig hela tiden i bakgrunden utan att göra så mycket väsen av sig. Ursprungligen är han en soldat från yttervärlden

som en dag kom vandrande längs karavanleden. Sitt svärd har han lagt på hyllan, men kan fortfarande hantera det utmärkt.

Färdigheter: Hantverk snickeri B4, Räkning B3, Slagsmål 15, Svärd 14, Köpslå 12, Jaga (grottsvin) 10, Rida 12, Orientering 13

TOK-PALLE

Denne märklige typ anlände för ett år sedan till Nordsal och bor i Bärbaggens stall tillsammans med sonen Farre. Han ger intryck av att vara absolut och fullständigt vrickad och verkar leva i en helt egen värld. Om det inte vore för Farre skulle väl farsgubben ha gått åt för länge sedan.

I den illusionsvärld han befinner sig i är han den ädle riddar Paladin och Farre är hans väpnare. Av någon okänd anledning har han utsett mamsell Melina till rollen som den kyska och högvälborna Fru Melina, som han anser sig ha någon sorts sköldallians med. De av stadsborna som inte skrattar sig fördärvade över detta är lätt räknade. Den godhjärtade Melina har dock tagit det lustiga paret under sina vingar. De bor nu i stalloftet och försörjs av Farre.

Tok-Palle är när som helst redo att ge sig ut på något ädelt uppdrag för att rädda någon vän jungfru eller något liknande komiskt, och försvinner då och då ut i grottan och kan vara borta flera dagar i sträck, vilket tvingar Farre att ränna runt för att hitta honom.

Notera att KAR-värdet inom parentes gäller för Tok-Palle som byfåne. Värdena i övrigt gäller givetvis för riddar Paladin.

STO	12	FYS	17	KAR (8)	18
STY	15	INT	16	SB	1T4
SMI	14	PSY	18	KP	15

Färdigheter: Svärd 19, Sköld 16, Lans 15, Kastvapen (spec. åskvigar) 14, Yxa 14, Dolk 14, Administration/juridik 18, Första hjälpen 10, Kulturkännedom 14, Heraldik 17, Schack & brädspel 14, Bluff 17, Överklasstil 17, Upptäcka fara 15, Grottorientering 14, Rida 16, Förklädnad 16

Utrustning: Mästersmidd dolk, Drûkhûl "Ljusblad", skada 1T4 med +5 att träffa; motståndaren måste klara ett normalt SMI-kast för att inte bli bländad av dolkbladet. Tre stycken "åskvigar", dessa är 20 cm långa och 3 cm breda skivor som ser ut att vara gjorda av mäsing; Paladin är hyggligt duktig på dessa mycket speciella kastvapen, som gör 2T6 i skada (elchock), synnerligen effektiva mot folk i rustningar av elektriskt ledande material.

FARRE

Farre är en yngling på 19 år. Han är lång och blond och har ärvt sitt utseende efter sin mor, då Tok-Palle är mörk och av normallängd.

Hans fullständiga namn är Fardemir, son till Herr Paladin av Tirisholm. Under sin tid som väpnare åt sin far har han blivit itutad sanningens dygd så ofta att han har svårt att ljuga. På sin höjd kan han redigera sanningen lite grand, något som har gett upphov till en del problem under det nuvarande uppdraget. På en direkt fråga kommer han att berätta att han är Tok-Palles son, men låtsas besvårad när man nämner Riddar Paladin. Han talar också om att han är förälskad i Piowyn och att de har spenderat många sena kvällar i loftet på Bärbaggens stall.

Händer det något är han beredd att försvara Tok-Palle och Piowyn med sitt liv. Hans opponenter lär kvickt få erfara att han inte är helt dum med ett tvåhandssvärd — det är faktiskt så att han hanterar det som en mästare. Är behovet stort kan han rota fram ett väldigt slagsvärd inlindat i läder. Klingan har etsningar som verkar misstänkt lika ett familjevapen.

Heraldik: Ett lyckat slag avslöjar att det rör sig om ätten Tirisholm. Ett perfekt slag talar om att det finns en riddare med namnet Paladin som är ättens huvudman.

STO	14	FYS	17	KAR	15
STY	19	INT	13	SB	1T4
SMI	17	PSY	13	KP	16

Färdigheter: Administration/juridik 10, Heraldik 11, Tvåhandssvärd 17, Ilmarsch 12, Rida 13, Överklasstil 15, Bluff 7, Sjunga & spela B5

Utrustning: Tvåhandssvärd, 2T10 i skada, +2 på att träffa, vid stridsropet "Tirisholm" slår grön eld ut från svärdet och ger 2T6 extra skada, förmågan kan användas en gång per dag.

LUGMOR

Lugmor är ledare för cirkusföljet som har anlänt till Nordsal. Han är lång och gänglig med en ostyrig svart kalufs. Visserligen är det Lugmor som talar om för alla vad de skall göra, men det är hans dotter Piowyn och hans hustru Morwa som talar om för honom vad han skall göra. Detta har lett till en stoiskt filosofisk läggning med en överton av sårad stolthet. För den som inte känner honom ger han lätt ett uppgivet intryck.

Lugmor kommer först att bli upprörd över att Tom, Ber och Bili har stulit när han får reda på det, men inser ganska snart att det inte kan ha varit dem när han får veta var stölden ägde rum. De tre bröderna är nämligen inte klyftiga nog att kunna genomföra något sådant. Lugmor kommer därför rätt högljutt (han har förvånansvärda röstresurser) att protestera mot detta vidriga övergrepp mot fridsamma yrkesmän och flyttar på så sätt över sin upprördhet från bröderna till "någon", och kan på det sättet dra till sig en icke föraktlig mängd uppmärksamhet från både nyfikna och roade stadsbor som tjuvjagande rollpersoner.

Färdigheter: Första hjälpen 10, Dolk 10, Judo 12, Bluff 15, Köpslå 13, Sjunga & spela B2, Överklasstil 10, Förklädnad 12, Akrobatik B4

PIOWYN

Lugmors dotter Piowyn är cirkussällskapets gycklare. Hon sjunger, dansar och spelar för åskådarna och när inte det hjälper svänger hon sitt betydande svall av gyllene lockar för att charma några extra mynt från publiken.

De flesta ser henne som en glad liten vacker hoppa med bara stundens ögonblick i tankarna. Detta stämmer till en del, men hennes affär med Farre har fått henne att tänka lite djupare. Hon är alltid beredd att försvara sina vänner i cirkussällskapet mot omvärlden, ett försvar som ofta blir oväntat våldsamt för den stackars kritikern när den väna lilla flickan griper närmaste tillhygge för att gå lös på okvädaren.

Kom ihåg att Piowyn drar till sig blickar överallt. När hon är med dyker problem i form av efterhängsna typer upp, som ständigt vill förklara henne sin kärlek.

STO	10	FYS	11	KAR	19
STY	10	INT	13	SB	—
SMI	15	PSY	12	KP	11

Färdigheter: Övertala 17, Sjunga & spela B5, Gömma sig 10, Akrobatik B4, Lyssna 10

TOM, BER & BILI

Tom, Ber och Bili är identiska trillingar som arbetar som allmänna hantlangare åt cirkusföljet. De är inte alltför intelligenta men är i grund och botten hederliga — de har helt enkelt inte riktigt förstått vad som är skillnad mellan privat och allmän egendom. Det som verkar behövas för tillfället och finns tillgängligt används. Att det sedan råkar bli borgmästarens vittvätt på tork som utnyttjas för att göra ren en nedsmutsad vagn är bara ett olyckligt sammanträffande.

För att skilja dem åt är de klädda i olika färger; Tom i grönt, Ber i rött och Bili i blått.

STO	16	FYS	18	KAR	8
STY	17	INT	6	SB	1T4
SMI	10	PSY	10	KP	17

Färdigheter: Som gycklare eller tjuv

Utrustning: Bili har en penningpung som skriker när man tar den ifrån honom.

AZINA

Azina är Bärbaggens kulinariska undergörerska. Liksom Gordo kommer hon från yttervärlden, och är en före detta sjömanshustru. Hon lyckades under sitt liv vid kusten utveckla en djupt rotad motvilja mot alltför öppna vidder, och trivs därför mycket väl i grottorna. Hon

säger sällan något och inbjuder väl inte så ofta till samtal eftersom hon mest befinner sig i köket, även när hon inte lagar mat.

Färdigheter: Hantverk laga mat B5, Slagsmål 15, Simma B4

WULF

Wulf är Melinas och Gordos slyngel till dräng. Hans livsmål är att äta och sova, men han har insett att man måste arbeta åtminstone något för att kunna komma i åtnjutande av det förstnämnda. Hans tålmodighet tycks obegränsad då han står ut med precis vilken behandling som helst från sin matmors sida — det är inte för att hon kör med honom utan för att hon ömmar alldeles för mycket med honom och ojar sig över hans hälsa och det ena med det andra...

Wulfaren märklig förmåga att dyka upp efter varje strid beväpnad med en stor, rostig kroksabel som han har hittat i en gruvgång. Hans ständiga fråga är om han kan hjälpa till med något.

SL: Kroksabeln bär baron Skätek-skölds vapen (lyckat slag för Heraldik).

STO	11	FYS	12	KAR	12
STY	9	INT	11	SB	—
SMI	12	PSY	11	KP	12

Färdigheter: Tvåhandssvärd 8, Spåra 17, Provsbaka 15, Gömma sig 10, Lyssna 12

Utrustning: Kroksabeln har -2 på att träffa på grund av dess dåliga skick, men +10 i Parera genom en symbol som gör anfallaren lätt förvirrad.

EDNA

Edna, Melinas moster, har en fascinerande egenskap som skiljer henne från de flesta i Nordsal (och på de flesta platser med, för den delen), hon är nämligen död sedan ett antal år tillbaka och framlever nu en något förtunnad tillvaro som spöke. Hon bor för närvarande i Bärbaggens spis.

De flesta stadsborna har vant sig vid Edna och blir faktiskt lätt stötta om någon har den dåliga smaken att ifrågasätta den gamla damens existens. Edna är en emellanåt besäftig och lite snipig besserwisser som till synes har ett snärtigt svar på allt, men kan vara mycket charmig om man gör ett gott intryck på henne. Edna är mycket vacker och många är de män som därmed har beklagat hennes brist på substans.

STO	10	FYS	0	KAR	17
STY	0	INT	14	SB	—
SMI	26	PSY	32	KP	0

OCH SEDAN...

Detta är dagen då alltsprider sig: Camilius kommer att hålla en låg profil på Glada alven efter det nattliga mötet med Naurudun, men ger sig på morgonen iväg till Lustiga mössan för att hyra några

hejdukar som kan röva bort Piowyn som påtryckning mot Farre och Tok-Palle, som han nu har känt igen.

Tok-Palle kommer vid upptäckten av stölden att inse vad som har hänt, och gör en stor uppvisning inför Melina och värdshusets övriga gäster "att han minns, skall ge sig ut för att återställa den Ädlas heder och egendom, och samtidigt gruvligen näpsa de olidliga skurkar och uslingar som har gjort henne detta!". Tok-Palle vänder sig mer eller mindre direkt till rollpersonerna med sin utmaning. Han har uppfattat dem som hyggligt dugliga och är intresserad av att få dem med sig. Varefter han greppar ett kvastskäft, kallar de övriga gästerna för fega stackare som inte omedelbart ställer upp, och störtar ut i stallet.

I det här läget ber Melina rollpersonerna om hjälp, inte så mycket för att hitta skulpturen, utan mer för att de skall se till att Tok-Palle inte råkar illa ut. Om de kan "assistera" honom och, kanske, assistera honom tillbaka till Bärbaggen när han har "lugnat ner sig", får de bo gratis på värdshuset som tack.

Azina, kokerskan, tittar ut från köket och påpekar att Tok-Palle just har lämnat stallet och har störtat ut på Tullbron, där han står, vilt stirrande och med högaffeln i högsta hugg.

Om och när rollpersonerna dyker upp på bron kan Tok-Palle peka ut de tre utbygdsjägare som just nu är på väg att ta sig in i rådhuset...

RÅDHUSINBROTTET

Tre stycken utbygdsjägartyper på dekis har befunnit sig på Bärbaggen under flera dagar och har rent allmänt betett sig ganska skumt. De har vid ett tidigare tillfälle lyckats komma över en nyckel till Rådhuset och har därför suttit på Bärbaggen och planerat ett inbrott.

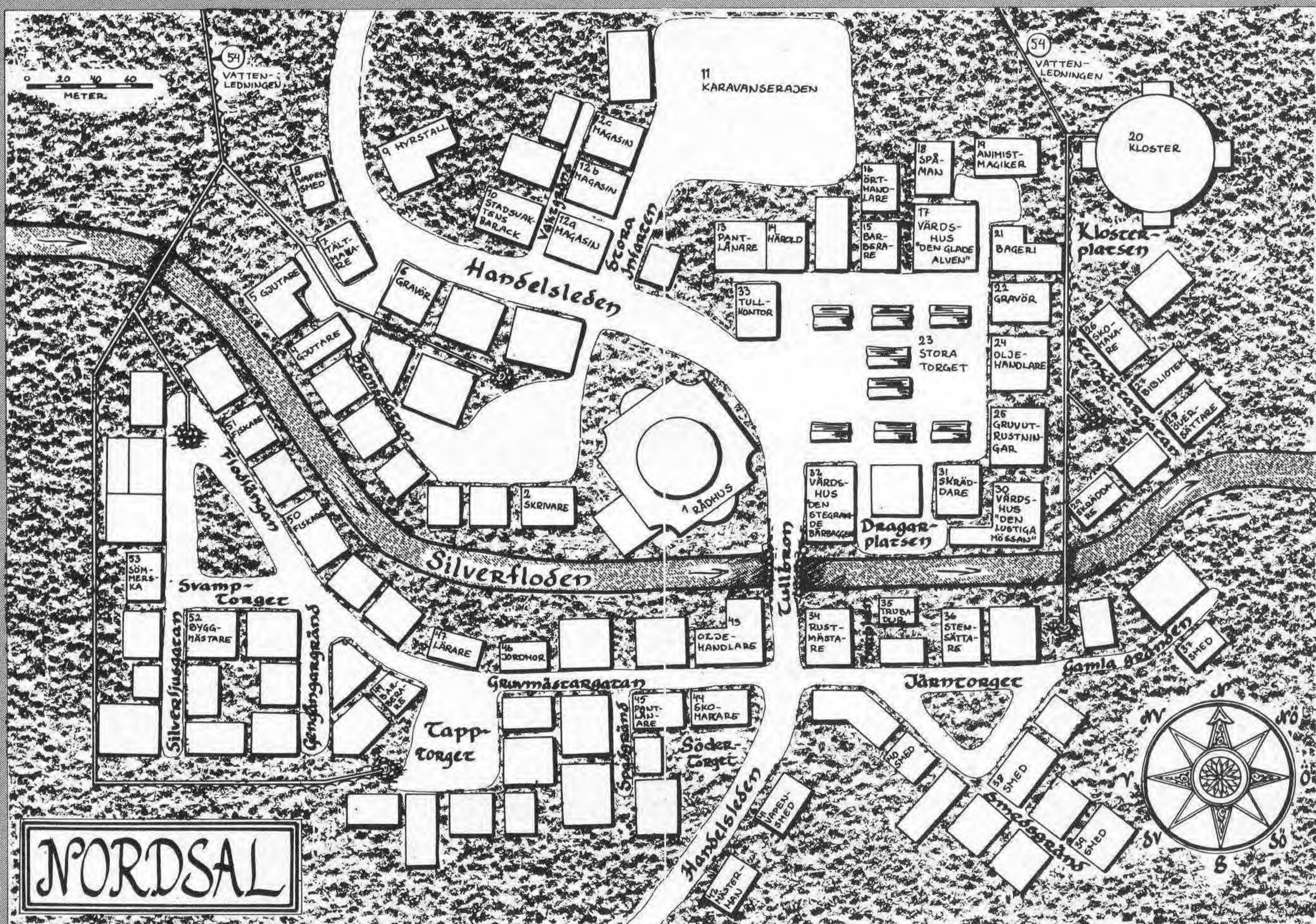
De tre heter Markin, Arre och Karagom. Markin, den äldste, är far till Arre och farfar till Karagom (det är dock tveklöst om det verkligen är Arre som är far till Karagom...). De är inte särskilt modiga, rena eller välrakade. Deras plan går helt enkelt ut på att från Bärbaggens baksida smyga sig ner under bron och ta sig längs Silverflodens norra strand till Rådhusets baksida. Därefter handlar det mest om improvisation eftersom de inte har en aning om hur Rådhuset ser ut inuti. Låt gärna någon av rollpersonerna höra delar av deras tisslanden kvällen innan stölden, framförallt några ord om nycklar, och "imorgon bitti".

Palle har noterat jägarnas tisslanden och har hållit ett halvt öga på dem. De försvann ut strax efter att Melina hade väckt alla med sin väna stämman. Palle lägger sedan märke till dem från bron och bussar rollpersonerna på dem om han får möjlighet till det.

Om rollpersonerna tar de tre till fånga propsar Palle på att de skall tas till Stora torget för rannsakan.

KALABALIKEN PÅ TORGET

Från ett håll kommer stadsbor dragande med de tre från cirkusen; från ett annat



håll kan rollpersonerna komma dragan-
de med de tre jägarna. Exakt hur varje
spelledare reder ut den här situationen
måste bero på vad som har hänt strax
innan.

Resultatet bör dock bli att Piowyn
och, något senare, Lugmor kan intyga
Toms, Bers och Bilis oskuld. Att jägarna
inte kan vara ansvariga för stölden av
elefanten blir uppenbart om man inser
att de har befunnit sig på Bärbaggen hela
natten (Arre snarkar ganska högt), och
att cirkustrion hittade skulpturen strax
öster om karavanserajen.

En diskret observatör har bevittnat
det hela och har känt igen Paladin — det
är Camulius. Han skyndar direkt till
tavernan Lustiga mössan där han hittar
några stadiga typer som inte säger nej
till lite guld, i synnerhet som betalning-
en är för att kidnappa Piowyn.

När allt börjar lugna ner sig kan gärna
Bachtrecht dyka upp för första gången
(se nedan). Någon får syn på Camulius
kråka ("Mamma, titta en sån lustig sak!
Vad är det för något? Den flyger, ju!")
och Paladin bestämmer sig för att följa
efter den, för det vet man ju att "kråkor
och andra flygfän tycker om glittrande
ting; kanske har den skatten i sitt rede...".

Om rollpersonerna har skött sig nå-
gorlunda antyder Palle att "stora saker
är i görningen" och att deras hjälp be-
hovs. Om du kan förändra personlighe-
ten när du spelar Palle så att han verkli-
gen ger intryck av att vara något annat
än han ger intryck av, har du lyckats väl
med uppgiften.

Palle kommer att leda skaran i en vild

jakt på kråkan genom staden. Det är
under den här jakten som incidenten
med de resande rånarna kan slängas in
(se nedan).

Det är även ett naturligt tillfälle att
hiva in sierskans spådomar.

Så småningom dyker Wulf upp och
meddelar att "någon har fört bort Pio-
wyn, och Farre ser ut att vilja riva hela
stan!".

DEN TRÅNANDE BEUNDRAREN

Bachtrecht, en ständigt berusad jätte till
man, har blivit förälskad i Piowyn och
dyker upp gång på gång för att fria till
henne i tid och otid. Han tycks alltid
kunna spåra rätt på henne och han
kommer alltid vid fel tidpunkt (direkt
efter eller under en strid, när rollperso-
nerna försöker göra en diskret utfråg-
ning av någon tystlåten person, etc), och
han är HÖGLJUDD!

Bachtrecht blir också mycket upprörd
när folk försöker uttala hans namn. "Nej,
det FINNS inga sch-ljud i Bachtrecht!"
säger han med de mest harkliga sch-ljud
man kan tänka sig. Denne herre är tänkt
att kunna användas för rent slapstickar-
tade situationer. Han kan även vara den
som leder rollpersonerna och Farre till
Piowyns kidnappare, om idén med pär-
lorna inte är lämplig.

PIOWYN KIDNAPPAD

Camulius hejdukar rövar bort Piowyn
så att Camulius skall kunna använda
henne som avledande manöver mot
Paladin och Farre, eftersom Naurudun

la märke till Piowyns och Farres förhål-
lande och nämnde detta för Camulius
innan han, bokstavligt talat, gick upp i
rök. Detta skedde innan Camulius hade
insett vilka Farre och Palle egentligen är;
han hade helt enkelt blivit nyfiken på
den unga damen och ville veta mer om
henne...

När Farre får veta av Nordsals härold
att Piowyn är borta blir han plötsligt
mycket beslutsam och plockar fram ett
svärd som är bara aningen kortare än en
man av medellängd, och han kommer
att vilja ha rollpersonerna med sig "uti-
fall att...".

Detta är en liten avstickare med ett
rejält slagsmål som resultat. Rollperso-
nerna har möjlighet att spåra Piowyn till
någon sidogrotta med hjälp av pärlorna
från hennes narrdräkt som hon lyckas
riva loss (mycket svåra slag för Finna
dolda ting eller Spåra). Om det verkar
omöjligt att hitta henne kan Wulf få göra
en insats; han känner väl till grottorna
och är duktig på att spåra. Om någon får
för sig att Bachtrecht är inblandad har
han fel. Men den store lunsen skulle
själv kunna hitta henne om någon talar
om att hon är borta. Ännu en möjlighet,
med andra ord.

Vittnen kan meddela att hon plocka-
des på väg tillbaka till cirkusen, och
drogs iväg bakom örthandlarens, spå-
kvinnans och animistens hus i nordost-
lig riktning. Rövarna befinner sig cirka
200 meter bort från staden.

Ett gräl kommer att uppstå mellan
Farre och Paladin när budet om Pio-
wyns bortrövande når dem. Paladin

försöker ta kommandot och befäller Farre att stoppa tillbaka svärdet. Farre struntar för tillfället i alla hemliga uppdrag och vill bara hitta Piowyn. Gissa om farsgubben kommer att förlora den här diskussionen! Rollpersonerna kan få vara förvånade åhörare till detta FÖRUTSATT att de har visat sig vara personer som man skulle kunna lita på.

Om detta är fallet kommer Paladin i det här läget att avslöja vem han är och begära att rollpersonerna hjälper till. Hur bevisar han detta? Det skall du som spelleder äventyret göra genom att låta hans personlighet förändras. Om du har spelat honom som en knarrig gammal gubbe hittills bör det inte vara för svårt att låta honom sträcka på sig, låta myndig och kompetent. Helt plötsligt slutar Farre att kalla honom "pappa" och övergår till ett mer respektfullt "herr Paladin".

Om det har blivit känt att rollpersonerna har jagat/eller är på jakt efter nekromantiker kommer detta att räcka som fullständiga bevis på deras heder i Paladins ögon.

Farres insats när de sedan hittar rövarna består i att han ger sig på den stöddigaste av skurkarna. Låt honom göra en ordentligt imponerande insats så att rollpersonerna inser att detta inte är en simpel stalldräng.

Om det ser ut att gå åt skogen för rövarna kommer de att försöka fly eller ge sig. De har inte fått betalt för att skada Piowyn utan endast föra bort henne en stund.

Rövarna har stridsfärdigheter som jägare och är sammanlagt åtta stycken. Det var bara tre som förde bort Piowyn, men de har fem kumpaner i sitt gömställe i en ravin en bit bortom staden.

DE RESANDE RÅNARNA

Fem skurkar på genomresa befinner sig just nu i Nordsal. De använder sig av den lille pratglade skojaren Veo som lockbete. Veo är liten och smal, med brun kalufs och ett snarfagert utseende. Han brukar locka iväg sina ovetande offer till avlägsna ställen där hans fyra kompisar lurpassar.

Misslyckas plojen försöker han låna pengar (som han givetvis inte tänker betala tillbaka). Följande lilla story kan han därför dra för rollpersonerna, förutsatt att de har pratat om Camulius och hans kråka vid något tillfälle utan att kolla om någon kan ha lyssnat, och att de för stunden gärna är uppdelade på ett par grupper. Veo skulle inte ge sig på att lura hela äventyrargänget på en gång — hans kumpaner skulle inte uppskatta det!

"Jag vet nog vem ni letar efter. Jag har sett honom. Jajamensan, jag har nog sett honom och hans kråka. Lita på Veo. Veo kan hjälpa, men Veo har inga pengar. Veo är sååå fattig. Mot en liten slant kan Veo visa vägen."

Veo är mycket bra på att förhandla och kommer att kräva ett förskott. Han har givetvis ingen aning om vem rollpersonerna pratade om.

Han kommer att leda in dem i en liten sidogränd så att hans kompisar kan blockera passagen från båda hållen. Veo är hygglig på närstrid utan vapen, men förlitar sig på att hans elaka — och stora — kamrater skall göra det mesta.

Data över Veo och hans kumpaner, de fyra bröderna Durbin, Birgin, Raselin och Shargin, får du själv tota ihop, lite grann med utgångspunkt från rollpersonerna. Det är ju skoj om de får något att bita i utan att endera sidan raderar den andra redan i andra stridsronden!

ANIMISTEN

Animisten Nilkand Svampvän är den som först slog larm om "något vidrigt" i tunnlarna söder om Nordsal. Han har haft en hel del konferenser med Paladin, men deras efterforskningar har inte gett några direkt påtagliga resultat, annat än att misstankarna är bekräftade. Beroende på hur rollpersonerna har kommit till Nordsal, om de har röjt undan nekromantikerna, letar efter dem eller inte har en aning om att de finns till; blir du tvungen att modifiera Nilkand med tanke på hans (eventuella) samröre med Paladin.

SPÅKVINNAN

Nordsals spåkvinna kan ge följande glasklara besked:

- Det går trolltyg i denna historia.
- Jag anar ond dödsmagi.
- Jag ser en som vandrar med döden och en som har gått upp i rök.
- Se upp för den flammande fisken!

Om inte rollpersonerna själva får för sig att besöka henne kan hon stoppa gruppen någonstans i staden, och med vild och stirrande blick förmedla sina syner.

SLUTKAMPEN

Vad händer när rollpersonerna med följe hittar Camulius?

Han har tagit sin tillflykt till klostret tillsammans med några vättezombier.

Hur har en nekromantiker hittat in på det här stället? Till att börja med är det väl inte riktigt det första ställe man skulle leta på, och Camulius hade väl inte tänkt ge sig hit heller om det inte hade varit för den nyfikne broder Botvid.

Camulius försökte hålla en låg profil inne på Glade alven, men när han smet omkring bland skuggorna la broder Botvid märke till honom därför att han tyckte att Camulius bar sig skumt åt. Dumt nog följde munken efter honom till dennes rum, varvid han prompt drogs in och hypnotiserades. Botvid står högt i den lokala hierarkin så Camulius beslutade sig för att ta en tillfällig tillflykt i klostret i hopp om att Paladin skall tro att han har försvunnit.

Värdshusvärden kan rapportera att Botvid, känd för att tjata om spritens fördärlighet, har varit i baren och smittit upp till rummen på övre våningen. Han kom ut tillsammans med handelsmannen Marteim, vars rum just nu är nästan tomt. Camulius ville inte att det

skulle se ut som om han helt lämnade stället, varför sängen, handduken och speldosan blev kvar. Övriga föremål har han med sig.

EILANA-KULTEN

I Nordsal har man en allmänt otvungen inställning till religion, men ansluter sig till dyrkandet av de Unga Gudarna. Den huvudsakliga kulten ägnas månggudinnan Eilana. Nedanstående beskrivning är lyft ur Kandra för de som inte har denna modul.

Eilana är månens och nattens gudinna. Gudinna för tystnaden och det lönnliga verkandet.

För Eilana och hennes tillbedjare är natten och mörkret inget skrämmande, utan de betraktar det som en vän: "kan du inte se i mörkret, så kan du heller inte synas." Hon tycker om, värnar och belönar finess och skönhet i utförandet av en handling, och ogillar skarpt brutalitet, grymhet och tortyr.

Helt naturligt är det månen som är symbolen för Eilana, en månskära i 1:a kvarteret (som också är symbolen för silver). Till Eilana brukar man offra elegant överkomna föremål. Det sker i "enrum" och bönen som åtföljer offret innehåller en redogörelse för hur föremålet anskaffades.

Hennes tempel är aldrig dolda, men genom tillbedjarnas absoluta tystnad vet ingen utomstående vad som händer där. Det är stora hus, osmyckade utanpå, vackert dekorerade med offergåvor inuti. De ligger vanligtvis i städer och sällan fritt i naturen, och har mängder med lönngångar och hemliga portar.

Eilana avbildas i en helt svart klädnad, ett slags kappa med huva, svart hår, blek hy och mörkblå ögon. Hon bär då smycken av platina och diamanter, och har en svart panter i ett silverkoppel vid sina fötter. Prästernas och prästinnornas klädnad liknar denna: en svart robe med silverkanter och ett pannband av silver med en månsten mitt fram. De blir också lätt vänner med svarta pantrar och har ofta sådana som husdjur, och som vakter i templet. En panter som anfaller en Eilana-präst kan helt plötsligt tappa intresse för anfallet och istället lägga sig ner vid hennes fötter för att bli kliad bakom öronen.

Vid fullmånens uppgång samlas alla hennes tillbedjare på templets gård eller tak, och betraktar under djupaste tystnad hur månskivan stiger upp på himlavalvet. Ungefär två veckor senare, under nytändningen (den natt då månen är ny och alltså inte syns) ökar prästernas STY, SMI och KAR, och de färdigheter som har dessa som grundegenskap, med 1T4.

Helt naturligt dyrkas Eilana av tjuvar och de har därigenom antagit ett slags hederskodex, som de självpåtagat måste följa. Denna kodex finns inte nedtecknad, men går i korthet ut på att man aldrig får döda bröder och systrar i sekten, att de alltid måste ge sina motståndare en chans att överleva om de förtjä-

nar det, eller döda dem på ett så smärtfritt som det är möjligt.

Koden säger också att ett löfte till Eilana är lika bindande som en ed, och det kan inte upphävas med mindre än att förutsättningarna för löftet avslöjas som falska. Mer än en gång har det hänt att den som brutit ett löfte de påstått varit osant funnit att Eilana vidtagit nödvändiga mått och steg för att straffa honom.

ÖVERVÅNINGEN

Klostret är byggt av sten och består av en cirkelformad huvudbyggnad med fyra välvda utbyggnader. Mitt på taket finns en fem meter hög och tio meter bred kupol. Runt den stora kupolen finns åtta mindre kupoler, en meter höga och två meter breda. Alla nio är klädda med silverplattor. Några andra dekorationer finns inte.

Allmänt om klostret kan sägas att uppvärmningen ombesörjs genom rör i golven som leder ånga från en varm källa. All belysning kommer från oljelampor.

Av klostrets 26 invånare befinner sig sju inne i staden på olika ärenden, fyra är på resa och tre ligger utslagna i källaren. Av de övriga är fyra sysselsatta i scriptoriet och assisteras av ytterligare två; fem tjänstgör i tempelsalarna, två i lilla och tre i stora. En munk pysslar om den sjuka pantern.

Ingen har ännu lagt märke till att något är på tok.

1 HUVUDINGÅNG

Klostrets huvudport är aldrig låst. Ett två gånger fyra meter stort, rektangulärt förrum leder in till en sex meter lång och två meter bred korridor. Det finns en dörr mitt på vardera långväggen och en låg grind mot stora tempelsalen. Grinden och dörrarna är olåsta.

2 STORA TEMPELSALEN

Salen är cirkelrund och tio meter i diameter. Golvet ligger nedsänkt en knapp meter jämfört med resten av klostret. Det välvda taket är tio meter högt i mitten av salen och fem meter vid kanten.

Mitt på golvet finns en sex meter hög staty som föreställer gudinnan Eilana. Bakom henne finns kultens symbol, en månskära, inlagd i golvet. Månskäran är en åtta meter lång skinande blank platinaplåt, och den kontrasterar starkt mot det svarta marmorgolvet. Även väggarna är täckta av svart marmor.

SL: En intressant detalj som har gjort det här klostret vida känt, är månillusionen. En permanent illusion av månen visar ständigt dess läge och form på himlavalvet, så som det ser ut vid markytan rakt ovanför klostret. På så vis kan munkarna alltid se månens uppgång tillsammans med sin gudinna. Den månatliga ökningen av grundegenskaper gäller därmed fullt ut så länge munkarna befinner sig i Nordsal, men halveras om de ger sig iväg från Nordsalsgrottan, på grund av avståndet till markytan och det riktiga månskenet.

Från statyns sockel leder en hemlig gång som mynnar i offerbordet i lilla tempelsalen.

Varelser: Fyra stycken svarta pantrar vaktar salen mot fridstörare och plundrare. De går inte till attack så länge det finns Eilana-munkar i salen.

3 LILLA TEMPELSALEN

Salen består av ett segment av den yttre cirkeln runt stora tempelsalen. Cirkeln är sex meter bred runt om hela byggnaden. Lilla tempelsalen har en cirka åtta meter lång yttervägg. Den enda möbleringen är ett långt offerbord längs innerväggen (mot stora salen) och hyllor längs de övriga väggarna. Bordet och hyllorna är täckta med dyrbara gåvor.

SL: En hemlig gång leder från offerbordet till statyns sockel i stora salen.

Varelser: Fyra stycken svarta pantrar vaktar salen mot fridstörare och plundrare. De går inte till attack så länge det finns Eilana-munkar i salen.

4 BÖNECELLER

På var sida längs den krökta korridoren finns dörrar in till tio stycken enskilda böneceller. Dessa är öppna för alla som dyrkar gudinnan. Se ovan för information om hur bönen går

till. Cellerna är likadant utrustade: ett litet bord med en statyett av gudinnan och plats för offergåvor, en mjuk matta på golvet för den bedjande, och två lampor med aromatiska oljor.

5 PANTERFÄLLOR

Tre stycken burar för pantrarna, där sjuka djur, dräktiga honor och honor med ungar kan dra sig undan. Det luktar starkt från burarna, i synnerhet mittburen, där en magsjuk panter ligger och känner sig ynklig. Den drygt meterbredda korridoren, som leder från stora salen till utgången vid panterinhägnaden, är belamrad med diverse skötselutrustning, koppel och verktyg. Dörrarna är vanligtvis olåsta.

En liten vestibul leder vidare ut i panterinhägnaden. En dörr till höger leder in till skattrummen. Denna är dock alltid låst med mycket kraftiga lås.

6 SKATTRUM

Dessa två rum härbärgerar klostrets verkliga skatter. Det vore synnerligen osmakligt av rollpersonerna om de försöker sig på att plundra dem på skatterna. Om de gör detta kommer de att för evigt ha varenda nordsalsbo som edsvuren fiende, förutom att de har ådragit sig gudinnan Eilanas rättmätiga vrede.

Det inre rummet innehåller de allra finaste dyrbarheterna, och då inte nödvändigtvis guld och ädelstenar. Om du vill att rollpersonerna skall få tillfälle att besöka skattrummen av någon anledning (som tjuvar eller ärade gäster), får du själv fylla rummen med godsaker. Läs några av de smaskigare historierna ur Tusen och en natt som inspiration. Överdriv gärna. Nordsalsklostret är ingen bondhåla!

7 PANTERINHÄGNAD

En stor inhägnad norr om klosterbyggnaden. För tillfället finns här ytterligare nio pantrar, förutom de åtta som befinner sig inne i tempelsalarna och sjuklingen i mittburen.

8 BOSTADSAVDELNING A-G

Nordsals kloster har 26 fasta invånare, varav fyra ingår i två gifta par. Kulten kräver ingen åtskillnad av könen, utan endast

MILLIPUT

Knådmassa för modellbygge (och mycket annat) Finns i 3 kvaliteter

Standard

Fin

Superfin

KM-TREES

**Modellträd för roll- och figurspel
Granar • Lövträd • Popplar • Häckar
i olika storlekar**

**Milliput och KM-Trees finns i alla
välsorterade
spelbutiker.**

**Om din butik inte för dem,
kontakta**

Computer Center/Spelhålan

Hamngatan 4

211 22 Malmö

040-23 03 80

**Tennfigurskatalog med
100-tals figurer
skickas mot 5 kr i frimärken.**

egendomsgemenskap. De gifta paren bor i rum f och g. I rum a-e bor fyra munkar eller nunnor var. Varje rum innehåller två våningssängar, varsitt skåp för personliga föremål och kläder, ett par lite större och mer påkostade oljelampor och en mjuk ullig matta på golvet.

Dörren mellan cellavdelningen och bostadsavdelningen hålls ständigt låst.

9 BADRUM

Ett gemensamt badrum. Vatten kommer dels från den allmänna vattenledningen och dels från samma varma källa som värmer hela klostret. Till höger finns tre toalettbas. Dvärgingenjörer har här, till allas ohöljda fascination, installerat Nordsals första vattenklosetter.

10 MATSAL OCH LÄROSAL

Viss undervisning äger rum i klostret, men normalt används det här utrymmet som klosterinvånarnas matsal. Rummet är därför fyllt av bord och bänkar.

11 SKAFFERI

Skafferiet innehåller en del färskvaror för klosterfolket, men huvudsakligen torkat kött till pantrarna.

12 TVÄTTRUM

Ett stort tvättkar och högar av otvättade och tvättade kläder dominerar det här rummet.

13 PAPPERSFÖRRÅD

I hyllor längs väggarna förvaras det fina, handgjorda papper som tillverkas en trappa ner i källaren.

14 KÄLLARTRAPPA

Trappan gör en sväng åt vänster och leder cirka fem meter ner till klostrets källare.

15 ALLMÄNT FÖRRÅD

Diverse föremål för undervisningen, scriptoriet, verktyg och allt möjligt skräp som munkarna har samlat på sig och inte vet vad de skall göra med, belamrar det här rummet.

16 SCRIPTORIUM

Det papper som tillverkas i källaren förbrukas till stor del här inne i detta två gånger fyra meter lilla rum. Här sitter fyra munkar eller nunnor på rad och skriver dagen lång. Några av de yngre munkarna assisterar på olika vis.

17 KÖK

Ett helt vanligt kök med alla dess normala attiraljer. Dock ingen vanlig spis eller eldstad. Den mesta maten ångkokas eller friteras med hjälp av ånga från en varm källa.

En dörr leder ut till trädgården.

18 DIVERSEFÖRRÅD

I detta lite större förråd förvaras alla ceremoniella dräkter, ceremoniella kal-
kar, diverse udda möbler, verktyg, nå-
grasadlar, tygbalar, porslin, tomma lådor
och kistor, travar av gamla böcker, en
hög madrasser och allt annat möjligt och
omöjligt. En viss ordning råder dock.
Det går att utan alltför mycket besvär

komma åt det mesta utan att något ramlar
över en.

19 TRÄDGÅRD

Trädgårdens form speglar panterinhä-
nadens. Här odlas mest svamp. Ett litet
skjul bredvid dörren till köket innehåller
trädgårdsredskap.

KÄLLAREN

Källaren är upplyst av facklor i hållare
på väggarna, såvida inte något annat
sägs. Camulius tog sig ner tillsammans
med Botvid, som släppte in zombierna
via trädgårdsingången. De munkar som
befann sig i källaren har sövts. Övriga
Eilana-munkar är än så länge ovetande
om "invasionen".

1 KORRIDOR

Södra korridorväggen täcks närmast av
ett tre meter långt draperi och en tre
meter lång gobeläng. Cirka tio meter
från trappan gör korridoren en skarp
sväng åt norr.

Varelser: Längst bort står en figur i
svart kåpa. På axeln sitter en kråka.

SL: Detta är inte Camulius, utan en av
de zombier som har väntat på sin mästa-
re utanför staden. Zombien är beväpnad
med ett dubbelarmborst. Han avlossar
sina två skäktor och lunkar sedan in i
Krönikerummet, som han låser. Kråkan
är en illusion.

2 FÖRRÅD

Här inne finns tomma skriftrullar i
mängd.

3 PAPPERSRUM

Normalt tillverkas papper härinne. De
två munkar som höll på med detta ligger
utslagna i ett hörn tillsammans med
Botvid. De kommer att vakna med en
dundrande huvudvärk om några tim-
mar.

4 ARKIV

Skriftrullar av en mer känslig natur för-
varas här inne. De enda som normalt har
nycklar till detta låsta rum är Priorn och
broder Botvid. Camulius har just nu
Botvids nycklar.

5 TORKRUM

Här torkas papper. Rummet är mörkt
för tillfället.

6 ARKIV

Längst in rummet sitter en figur i svart
kåpa och bultar på en mystisk trumma.
Han har en kråka på axeln. På golvet en
meter innanför dörren har en våglinje
ritats upp. Linjen går från vägg till vägg.

SL: Ännu en av Camulius' porträttli-
ka zombier. Om någon passerar det
vågformade kritstrecket kommer zom-
bien att börja trumma fortare. Inget annat
händer. Zombien kommer inte att för-
svara sig eller göra något annat än att
banka på sin trumma. Kråkan är en illu-
sion.

7 KAPELL

Detta är ett litet avskilt kapell med altare
och en bönebänk. Camulius släckte de

vaxljus som lyste upp rummet, när han
passerade. Den uppmärksamme (lätt
INT-slag) reagerar på lukten.

Camulius har "minerat" kapellet med
tygstycket alldeles utanför dörren och
fyra benplattor på golvet inne i kapellet.
Dessa kommer att varna honom om
någon kommer hit. Själv befinner han
sig i rum 8.

8 FÖRRÅD

Inne i förrådet förvaras attiraljer till
kapellet. Här sitter Camulius och mon-
terar upp en teleportationsport som
kommer att ta honom åtta minuter +
2T20 SR att göra färdig från och med att
rollpersonerna kommer in i klostret. Han
har redan hållt på en god stund, och han
vill helst inte bli störd under tiden. Om
han lyckas försvinner han i puff av stink-
ande rök. Personer som kommer in i
förrådet under de närmaste fyra SR efter
teleporteringen måste klara ett normalt
FYS-slag för att inte omedelbart få upp
frukosten/lunchen.

Se nedan för olika alternativa för-
lopp.

9 OFÄRDIG GÅNG

Inne i gången lurar tre vättezombier som
kommer att rusa fram i samma ögon-
blick som rollpersonerna viker runt
korridorens hörn och upptäcker de två
vättezombierna i korridoren. De är be-
väpnade med kortsvärd, ringbrynjor och
öppna hjälmar.

VÄTTEZOMBIER

STY	21	SMI	7	KAR	1
STO	6	INT	4	SB	1T4
FYS	0	PSY	3	KP	14

Färdigheter: Slagsmål 10, Kortsvärd 10,
Smyga 19, Kamouflage 10

10 FLER ZOMBIER

Här står ytterligare två vättezombier. De
är likadant utrustade som de i rum 9.

11 OLÅST SKRIVRUM

Sex skrivpulpeter utgör den huvudsak-
liga möbleringen, förutom hyllor med
skriftrullar och skrivdon. Rummet är
tomt på folk. Ingen belysning. Det finns
en olåst dörr in till rum 13.

12 LÅST KRÖNIKERUM

Här förvaras klostrets krönikor och skrif-
ter. Möbleringen består av hyllor längs
alla fyra väggarna och tre långa bord i
mitten. Rummet är olåst fram tills dess
zombien med armborstet går in och lå-
ser efter sig och spärrar låset från insi-
dan. Dörren är mycket bastant. Rummet
är inte upplyst. Om rollpersonerna
kommer in slår zombien vilt omkring
sig med sitt armborst. Det kan bli lite
stökigt i mörkret om ingen har belys-
ning med sig eller är utrustad med
mörkersyn.

Dörren in till rum 13 är olåst.

13 OLÅST KRÖNIKERUM

Här förvaras klostrets skrifter och kröni-
kor. Det är olåst, mörkt och likadant mö-
blerat som rum 12. Dörren in till rum 12
är olåst.

CAMULIUS PORT

Det finns tre saker som kan hända i förrådet.

1. Camulius hinner försvinna i god tid, poppar upp vid hyrstallet, river en tillräckligt stor del av porten för att den inte skall fungera längre, och rusar in och köper det snabbaste riddjur som går att få, samt drar omedelbart iväg. Han kommer att använda sina prylar för att försinka eventuella förföljare. Han har med sig alla de uppräknade föremålen

utom de som lämnades på värdshuset och de som är förbrukade eller lämnade på andra platser.

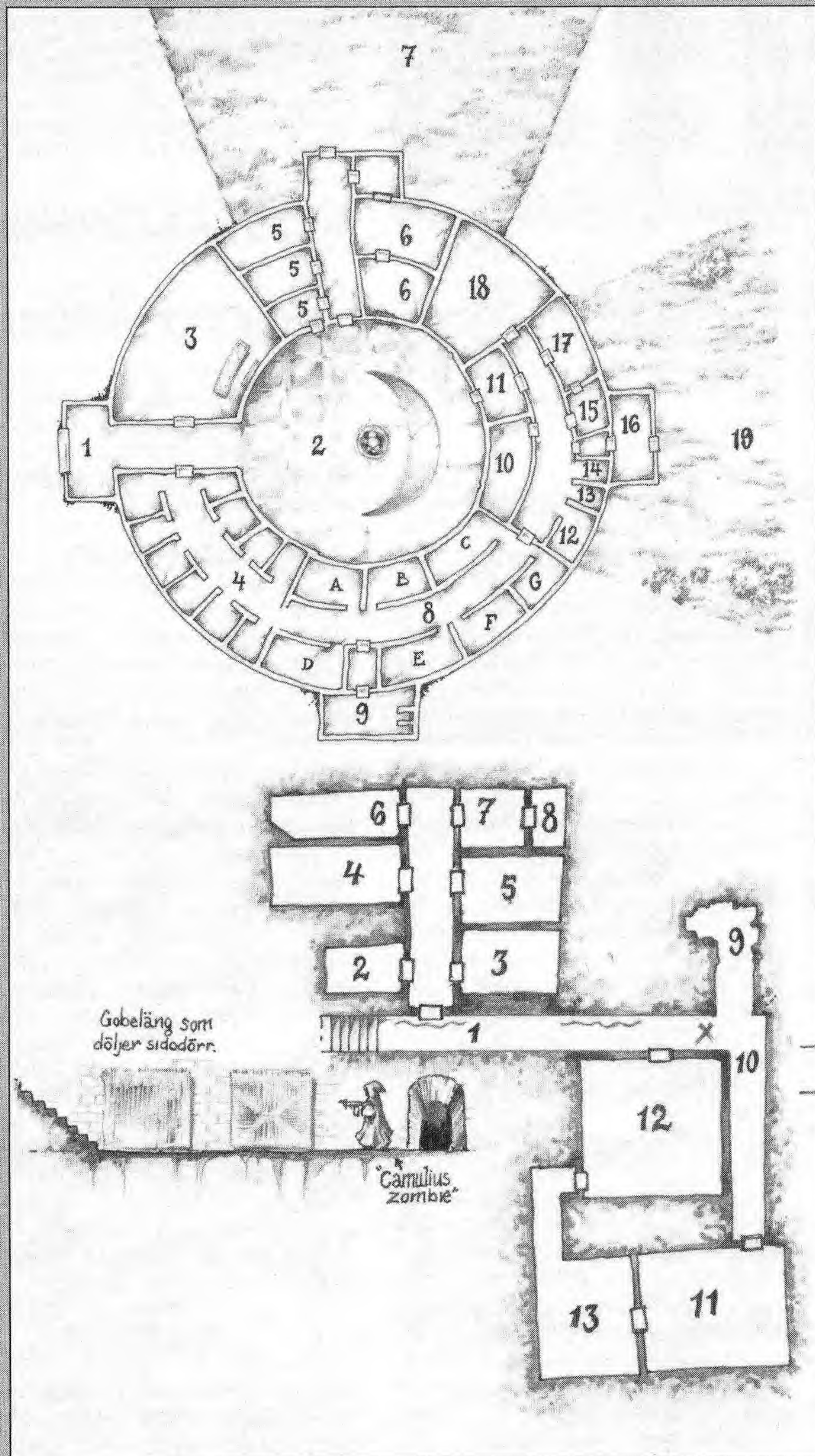
Vittnen kan berätta om den vilda flykten. Ingen kommer dock att aktivt söka upp rollpersonerna för att göra detta.

2. Camulius puffar igenom, men minst en av rollpersonerna hinner in i rummet. Camulius fortsätter enligt ovanstående, men hinner inte riva porten. Nu hänger det på rollpersonerna om de skall klara av att följa efter.

3. Om rollpersonerna hinner fram

innan Camulius hinner aktivera porten kommer han istället att försvinna genom den hemliga gång som går mellan förrådet (rum 8) och rådhusets rådssal. Enda sättet för honom att komma vidare därifrån är genom att krossa spegeln i rådssalen och springa ut. Camulius fick reda på den möjligheten av Botvid, men är medveten om att den inte är speciellt diskret...

Därifrån försöker han fortsätta sin flykt genom att bege sig direkt till stallet och få tag på ett riddjur.



EILANA-KLOSTRET

ÖVERVÅNINGEN

- 1 HUVUDINGÅNG
- 2 STORA TEMPELSALEN
- 3 LILLA TEMPELSALEN
- 4 BÖNECELLER
- 5 PANTERFÄLLOR
- 6 SKATTRUM
- 7 PANTERINHÄGNAD
- 8 BOSTADSAVDELNING A-G
- 9 BADRUM
- 10 MATSAL OCH LÄROSAL
- 11 SKAFFERI
- 12 TVÄTTRUM
- 13 PAPPERSFÖRRÅD
- 14 KÄLLARTRAPPA
- 15 ALLMÄNT FÖRRÅD
- 16 SCRIPTORIUM
- 17 KÖK
- 18 DIVERSEFÖRRÅD
- 19 TRÄDGÅRD

KÄLLAREN

- 1 KORRIDOR
- 2 FÖRRÅD
- 3 PAPPERSRUM
- 4 ARKIV
- 5 TORKRUM
- 6 ARKIV
- 7 KAPELL
- 8 FÖRRÅD
- 9 OFÄRDIG GÅNG
- 10 FLER ZOMBIER
- 11 OLÅST SKRIVRUM
- 12 LÅST KRÖNIKERUM
- 13 OLÅST KRÖNIKERUM

ELAKT SPEL

Ett mordmysterium för Stjärnornas Krig av Anders Blixt

RYMDSTATIONEN

Fhe är en ensam stjärna som av en natu-rens nyck ockuperar ett strategiskt läge. Här möts flera väl kartlagda hyper-rymdsrutter och där beslöt Instar Shipping, en stor firma som specialiserat sig på rymdfart, att bygga en rymdstation som skulle tjänstgöra som omlastningsstation. Detta skedde för ungefär trettio år sedan.

Idag är Fhe-stationen en livaktig anläggning med mängder av hotell och vidhängande anläggningar som förnöjer uttråkade resenärer. Instar har hand om rymdfart och administration och arrenderar ut hotell- och nöjesverksamheten till självständiga entreprenörer.

Eftersom stationen ägs av ett företag ansvarar detta för ordningen. Därför finns det en särskild säkerhetsstyrka som fungerar som en slags poliskår. Man känner lätt igen dess medlemmar på den flotta, röda uniform de bär.

Eftersom Fhe-stationen ligger på en viktig punkt i rymden har Imperiet beslutat att förlägga en liten truppstyrka där, en pluton om 20 stormsoldater under befäl av kapten Adal Bior. Hans uppdrag är att representera Imperiet på platsen och att se till att de kejserliga lagarna och förordningarna följs.

Relationerna mellan Instar och Imperiet är frostiga. Företagets ledning tror fullt och fast att fri företagsamhet är bättre än Imperiets försök att reglera och styra näringslivet. Man omsätter detta i praktiken eftersom det är mycket lönsamt och ägnar sig åt smuggling, svarta börs-handel och annan skum verksam-

het. Imperiet skulle gärna vilja ta itu med detta, men eftersom Instar är ett stort och viktigt företag, vars verksamhet berör miljontals människor, har de kejserliga myndigheterna dragit sig för att ta itu med hårdhandskarna. De mutor som företaget betalar kanske även har med detta att göra.

SPELARNAS ROLLPERSONER

Spelargruppens sammansättning har mycket liten betydelse. Detta är ett äventyr där man måste anstränga de små grå cellerna mellan öronen och där man antagligen inte får möjlighet att motionera avtryckarfingret. Det är viktigare att välja rätt spelare för äventyret än att välja rätt rollpersoner.

Om spelargruppen inte har tillgång till rymdskepp råkar de på en resa mellan punkt A och punkt B invänta anslutande rymdskepp vid Fhe-stationen. Om spelargruppen har tillgång till ett rymdskepp kan detta lämpligtvis drabbas av maskinproblem som tvingar dem att göra ett uppehåll vid rymdstationen för att ordna reparationer.

RYMDSTATIONENS UTSEENDE

Det är inte särskilt viktigt att veta hur rymdstationen i stort ser ut. Rollpersonerna kommer ändå bara att röra sig i vissa, väl avgränsade delar. Fhe-stationen har grundformen av en treuddig stjärna med ett klot i varje spets. Klot A är rymdhamnen och består av dockor, reparationsverkstäder, lagerlokaler för gods och liknande.

Klot B är den kejserliga delen. Där

lever stormsoldaterna och Adal Bior. De utnyttjar endast en liten del av de tillgängliga resurserna. Klot B kan ta emot hundratals soldater samtidigt och har även plats för ett antal jaktrymdskepp. Men för närvarande råder fred i denna del av galaxen, så Imperiet vidmakthåller endast begränsad närvaro.

Klot C är hotelldelen. Här kan tusentals resenärer samtidigt bo och roa sig. Hotellen sträcker sig från enkla vandrarhem för fattiga asteroidbrytare till yppersta lyx. Restaurangerna löper på en skala från hamburgerbarer till gourmetkrogar. Här kan man finna frisörer, holo-biografer, robotreparatörer, fala damer och all annan upptänklig service som behövs för att underhålla uttråkade resenärer. Det är här äventyret kommer att utspela sig.

HUVUDAKTÖRERNA

HANN MED SÄLLSKAP

Den viktigaste SLP-gruppen i äventyret är direktör Maximilian Hann med följe. Hann är mordoffret och hans följeslagare är de huvudmisstänkta. Gruppen bor på Ariston Hotel, ett av de bättre hotel- len på rymdstationen.

MAXIMILIAN HANN

Denne man var direktör i GalacTrans, ett fraktföretag som bland annat konkurrerar med Instar. Ett svårartat motorfel tvingade Maximilian Hann att söka nödhamn på Fhe-stationen. Hans rymdskepp befinner sig i en av reparationsverkstäderna och kommer att behöva stanna där i minst en vecka till.

Maximilian Hann var en hård och skrupelfri man. Dessa karaktärsdrag hjälpte honom att göra en snabb karriär inom företaget. Men han hade en fatal svaghet: han älskade lyxliv. Han spenderade stora pengar på mat, nöjen, kläder och annat som han betraktade som livets nödtorft. Detta tvingade honom att ta lån av skumma personer och han har haft problem att klara av amorteringarna. Långivarna försökte pressa företagshemligheter ur honom, men han lyckades stå emot trycket.

Hann blev kring femtio, höll sig flott klädd och hade svart (färgat) hår. Han talade med hög och tydlig röst och var van vid att ge order. Hans viljestyrka och envishet gjorde att han oftast fick sin vilja fram hos omgivningen.

VERA FERI

Vera är en söt kvinna i tjugooårsåldern med blont hår och stora blå ögon. Sedan två år tillbaka har hon varit Maximilian Hanns älskarinna. Hon drogs till honom

på grund av hans rikedom, inte av kärlek, och har levt gott i hans sällskap. Men hon har genomskådat hans finansiella situation och vet att Hann är på fallrepet.

Under det senaste halvåret har paret grälat allt mer och Hanns tålmod har vid upprepade tillfällen brustit och då har han misshandlat henne mer eller mindre illa.

FRANCIS LEY

Francis Ley var Maximilian Hanns livvakt. Detta ska inte tolkas som att Hann levde under hot; snarare är det ett tecken på status att ha livvakt. Ley är kring de trettio och är en senig och smidig person med långt blont hår som han bär i hästsvans. Han är skicklig på närstrid och laservapen och är särskilt tränad i att övermanna en motståndare utan att skada honom.

Francis är kvinnotjusare och tycker om att omge sig med en skara beundrarrinnor. Han har fattat tycke för Vera Feri och har försökt förföra henne, hittills utan framgång. Men Vera har lekt en smula med Francis känslor och skapat förhoppningar som hon sedan har vägrat infria.

JONATHAN BROLL

En direktör behöver en sekreterare och Jonathan Broll har sedan flera år haft den ställningen hos Hann. Jonathan är en blyg och tillbakadragen man i trettioårsåldern. Han är kort och har kortklippt, brunt hår. Jonathan sköter till det yttre sitt arbete samvetsgrant, men är i sitt inre en hatisk och desperat person. Saken är den att Hann inte gillade Broll, utan ansåg att han var en mjåkig sillmjölke. Han trakasserade ständigt sin sekreterare med smaklösa och dumma skämt, något som Broll tåligt tog emot. Men vreden växte i det fördolda.

HONGRIA

Hongria är en klunn, en sällsynt xenomorf ras. Han ser ut som en sexarmad människa i miniformat, ca 120 cm lång. Hans blå hud är helt hårlös och hans ögon är gröna. Klunnens ögon har förmågor som är vida bättre än en människas; rasen kan uppfatta både ultraviolett och infrarött ljus och kan sålunda se någorlunda väl i något som en människa skulle uppfatta som mörker.

Hongria var Maximilian Hanns personlige tjänare och han var lojal mot sin herre. Han vet det mesta om direktören, men hans läppar är förseglade och det krävs mycket övertalning för att få honom att lossa tungans band.

KLAMORCAN GREE

Denne är chef för säkerhetsgruppen och är en före detta legosoldat som har beslutat sig för att satsa på en tryggare och

stillsammare karriär. Gree har fyllt 40 och börjar bli fetlagd. Han tillbringar mesta delen av sin tid bakom ett skrivbord i säkerhetsgruppens högkvarter och får alldeles för lite motion. Gree är mycket lojal mot Instar och tillvaratar till varje pris företagets intressen på platsen. Detta innebär att han är beredd att överse med lagbrott och oegentligheter under förutsättning att de är till företagets bästa.

Han blev överraskad när en av konkurrenternas direktörer tog in på stationen, men insåg snabbt att han kunde gynnas av situationen. Han ordnade med diskret övervakning av Hann. Tyvärr misslyckades försöken att bugga hotellsviten. Ley är en mångsidig livvakt och upptäckte alla buggarna innan de kunde ge någon intressant information.

ADAL BIOR

Kapten Adal Bior befinner sig på Fhestationen helt enkelt därför att han inte är populär hos sina överordnade. Han är byråkrat ut i fingerspetsarna och följer i alla lägen givna regler och förordningar. Denna brist på flexibilitet skapar stor friktion med omgivningen, och kaptenen är vare sig populär hos sina stormsoldater eller hos Instar.

Adal Bior är i trettioårsåldern och är magert byggd med kortsnaggat, svart hår. Han talar med en malande stämma och är på det hela taget fruktansvärt tråkig att umgås med.

STORMSOLDATERNA

Med stormsoldaters mått mätt är dessa lite försoffade. De tjänstgör under bekväma omständigheter och behöver sällan anstränga sig. Därför har de tappat en smula av gnistan. En del är korruperade och kan ta emot mutor för att blunda för små förseelser.

MORDET

Varje deckargåta kräver ett mord; det är endast inför detta grova brott som man blir tillräckligt engagerad och gör sitt yttersta för att fånga den skyldige. I detta äventyr är mordoffret Maximilian Hann.

Mordet utlöser en hel del aktivitet på rymdstationen. Först larmas säkerhetsgruppen och två män dyker upp för att undersöka det skedda. Eftersom mord är ett brott mot kejserliga lagar faller ansvaret för utredningen på Adal Bior. Han underättas därför om händelsen och dyker upp efter en halvtimme tillsammans med fyra stormsoldater (utan rustning). Han tar formellt över ansvaret och börjar förhöra de närmast misstänkta. Bior tror också att Instar kan ha ett finger med i det skedda och börjar därför försöka lista ut vad saksgruppens personal hade för sig under mordnatten.

Klamorcan Gree blir mycket arg när han upptäcker vad Bior sysslar med. Tyvärr har han inte längre något ansvar eller några befogenheter, så han kan inte agera officiellt. Däremot kontaktar han spelargruppen och erbjuder dem en lämplig summa pengar för att utreda dödsfallet inofficiellt och överlämna eventuella bevis. Äventyret kan börja.

TIDSPLAN

Denna genomgång skildrar mordnatten med tidsangivelser för alla intressanta händelser.

20.36

Hann och Vera grälar om en struntsak. Direktören ger sin älskarinna stryk och nästa dag kan hon uppvisa en präktig blåtitra.

20.41

Vera beger sig till Francis Leys rum för att söka tröst. Paret samtalar under ungefär en halvtimme.

21.10

Vera beger sig till sitt rum.

21.15

Hann ringer till Broll och kallar honom till sitt rum. De diskuterar en rapport om effektiviteten hos GalacTrans fraktlinjer. Hann kallar Broll för något dumt och Broll tappar behärsningen. Han slår ihjäl sin chef med sin attachéväska.

21.36

Broll beger sig till närmaste sopnedkast för att göra sig av med mordredskapet.

21.48

Vera knackar på Hanns dörr men får inget svar och återvänder till sitt rum.

07.30

Hongria beger sig in i Hanns rum med frukostbrickan och upptäcker det skedda.

LEDTRÅDAR

Det gäller att hitta ledtrådarna.

1. DEN FÖRSVUNNA ATTACHÉVÄSKAN

Hotellets detektiv har ett övervakningssystem som alltid är igång. Det filmar vilka som rör sig i hotellets korridorer och andra offentliga utrymmen. Om spelarna tar en titt på banden från mordnatten kommer de att upptäcka att Broll lämnade sviten kl 21.36 med en attachéväska och att han återvände kl 23.40 utan sagda föremål. Detta är förmodligen nyckelbeviset. Adal Bior kommer först att få tag i denna film kl 19.00 dagen efter mordnatten.

2. SOPFÖRSTÖRINGEN

Om spelarna kommer till sopförstöringen innan kl 20.00 dagen efter mordnatten, finns mordvapnet fortfarande kvar bland soporna. En ordentlig undersökning avslöjar blodspår på ena kanten och den är full av Brolls fingeravtryck. Klockan 20.00 anländer Biors stormtrupper och lägger beslag på mordvapnet.

3. VERAS BLODIGA NAGLAR (SKENSPÅR)

Vera Feri har blod under naglarna och uppvisar tydliga tecken på att ha varit i slagsmål med sin älskare. Detta kan kasta misstankar på henne.

FÖRHÖR MED DE MISSTÄNKTA

När du rollspelar de mordmisstänkta får du tänka på att de undviker att ljuga. Det skapar bara problem när man snärjer in sig i ett nät av lögn och eftersom det rör sig om kloka personer kommer de istället att utelämnat fakta snarare än att fabricera nya. Däremot är det bara bra om spelarna misstänker att folk ljugar.

VERA FERI

Det går inte att dölja att hon grälade med Hann under föregående natt; den färskta blåtiran är ett tydligt tecken. Hon berättar om grälet, men utelämnar att hon besökte Ley. Det anser hon vara alltför privat. Hon berättar att hon knackade på Hanns dörr senare under kvällen, men att ingen svarade.

FRANCIS LEY

Ley förtäljer om Veras besök och säger att de talade om hennes kärleksbekymmer.

JONATHAN BROLL

Jonathan Broll berättar ingenting om besöket hos Hann då mordet begicks. Han säger att han vistades på sitt rum med en del arbete, och att han vandrade

till ett nöjesdistrikt sent på kvällen (det var då han gjorde sig av med attachéväsken).

Om man konfronterar honom med videofilmerna som visar att han lämnade sviten med attachéväsken och återvände utan den, säger Broll att han glömde den någonstans i nöjesdistriktet (han vet inte var), men att det inte är väsentligt då den inte innehöll någon information av större vikt. Här finns det en chans att snärja Broll om man går listigt till väga. Det är ju en smula märkligt att han tog med sig en väska utan väsentligt innehåll när han skulle ut och roa sig. Om man frågar honom om detta på ett plötsligt och abrupt sätt kommer han ur balans och kan inte leverera ett tillfredsställande svar. Detta räcker dock inte för att få honom på fall; rollpersonerna måste få tag på väskan.

HONGRIA

Hongria säger att han vistades i sitt rum under kvällen, utan att märka någonting. Hans herre kallade inte på honom mellan kvällsmålet och frukosten och xenomorfen avnjöt därför kvällen i sällskap med en god holofilm innan han gick och lade sig kring midnatt.

ARBETSPROBLEM

Rollpersonernas utredningsarbete sker visserligen med Instars goda minne och de kan räkna med inofficiellt stöd från företaget. Men Adal Bior är motståndare till allt som inte fungerar enligt reglerna. Han kommer att motarbeta rollpersonerna efter bästa förmåga – under förutsättning att han vet att de håller på med en separat undersökning. Om spelarna sköter sig ordentligt, kan de kanske hålla sitt arbete hemligt och klara sig från svårigheter.

Det är inget direkt brott att syssla med självständiga brottsutredningar. Därför kan Adal Bior inte gripa rollpersonerna så länge dessa spelar sina kort

väl. Däremot är olaga hot, utpressning och liknande skumma metoder olagliga, men de förutsätter återigen att Adal Bior får reda på vad som har skett. Får han det, kommer han att slå till obarmhärtigt. Detta hot bör vara tillräckligt för att rollpersonerna ska hålla sig i skinnet.

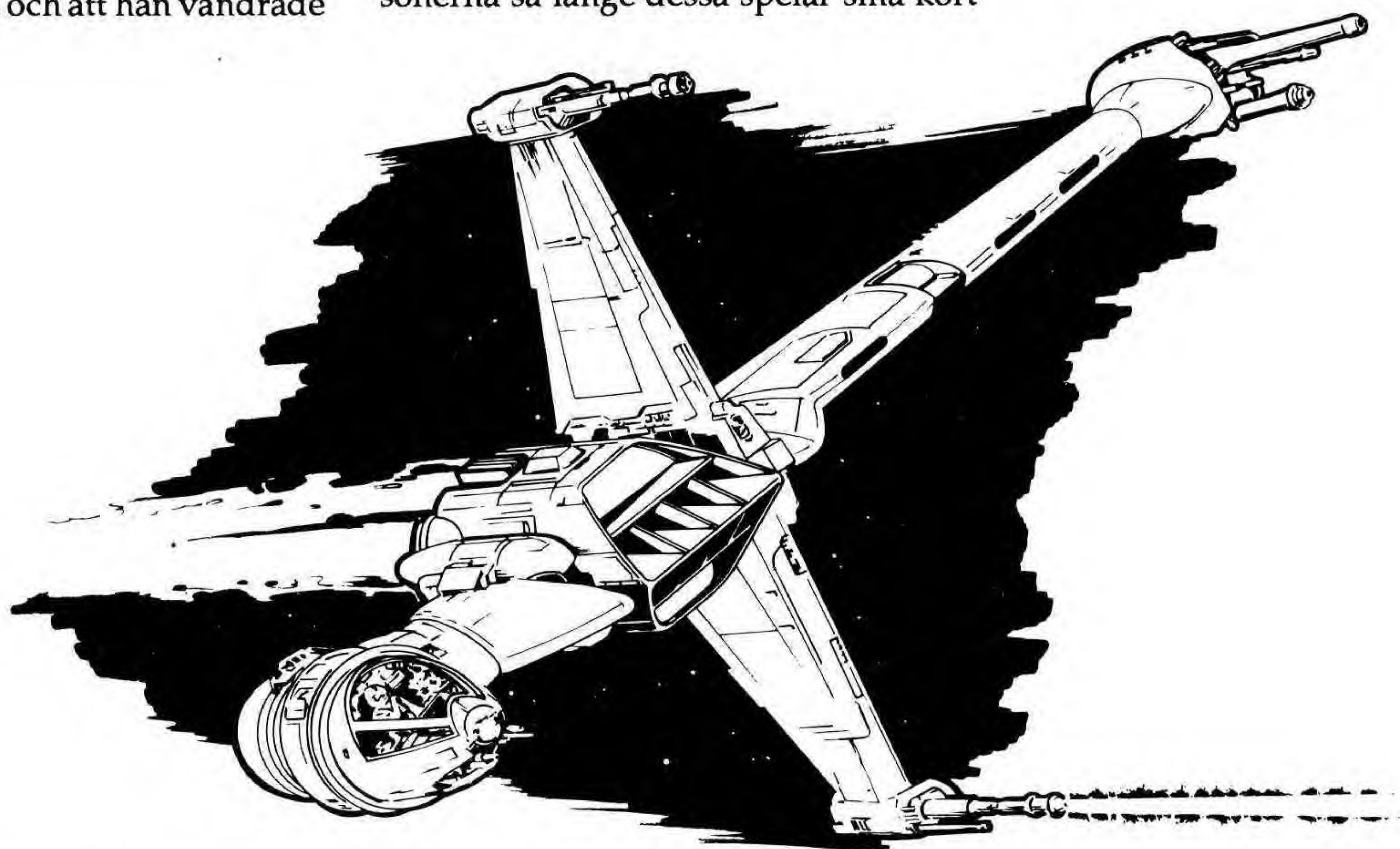
Vilka metoder tillgriper då Adal Bior för att hindra spelarnas rollpersoner? Först och främst kommer att han att låta övervaka dem för att kontrollera vad de gör. Alla rollpersonerna kommer att skuggas – tämligen klumpigt – av stormsoldater. Soldaterna är inte tränade för denna sorts arbete så de klarar inte av att sköta skuggningen diskret. Räkna med att rollpersonerna upptäcker att de är övervakade. Det bör också vara relativt lätt att skaka av sig skuggorna.

Adal Bior kommer också att säga åt de brottsmisstänkta att inte ha med rollpersonerna att göra. Huruvida de misstänkta sedan lyder tillsägelsen beror på hur väl spelarnas rollpersoner uppför sig när de söker kontakt.

BIORS UTREDNING

Bior är inte polis, men han är inte dum. Hans undersökning kommer att fungera, även om hans försök att förhöra de misstänkta inte ger några resultat. Efter ett tag kommer även Bior att tänka på övervakningskamerorna och lägger beslag på filmen kl 19.00. Efter denna tidpunkt kan rollpersonerna inte få tag på filmen genom Instar. Då måste de muta någon stormsoldat.

Klockan 20.00 tar stormsoldaterna över sopförstöriansanläggningen och får tag i mordvapnet. Då griper de också Broll och drar in honom i pressande förhör. Klockan 22.00 bryter Broll samman och erkänner. En triumferande Bior går då ut med budskapet att han fångat mördaren. Äventyret behöver inte nå en slutpunkt för det; spelarna kan ju vilja nysta vidare på fel spår. Äventyret tar först slut när spelarna ger upp.

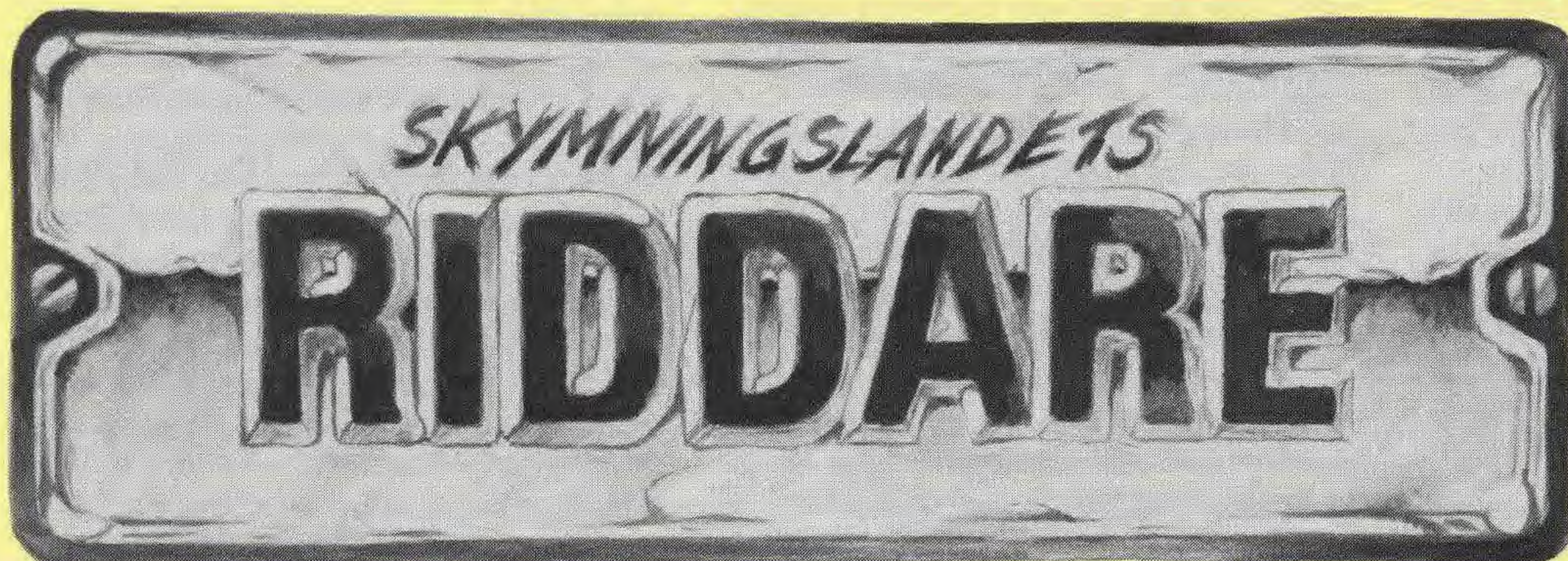


"DEN SOM INTE KAN FÖRSVARA SIG HAR INGET UTE PÅ VÄGARNA ATT GÖRA!"

ZIGGY



I ZONEN — OM ATT LEVA HÅRT, BÅDE BILBUREN OCH TILL FOTS; ETT PORTRÄTT AV DEN MEST KÄNDE VÄGKRIGAREN EFTER KATASTROFEN, MAXIMILIAN ROCKATANSKY; SAMT SCENARION OCH FIGURER TILL GOLVPLANEN — ALLT KOMPONERAT AV MARCUS THORELL



MOTORBULLRET hördes redan innan fordonen syntes över krönet. Dammet tornade upp sig som ett analkande oväder. Vi hade väntat på deras anfall i två dagar, och tiden var nu inne för en drabbning. Vår konvoj delade sig och gjorde sig stridsberedd. Vi fortsatte att köra västerut. Skymningslandets ziggyer gillade inte främlingar. När en konvoj som denna far genom deras område vet de att det vankas värdesaker.

De första skotten kom från långt håll, och explosioner rev upp marken kring fordonen som närmade sig. Redan innan vi kom i kontakt hade flera bilar satts ur spel, och de förvridna vraken stod i lågor. En ombyggd van var på väg rakt mot vår sida. Jag sköt flera salvor med den vridbara kulsprutan jag satt bakom på taket. Vanens plåt bucklades av kulornas blixtrande träffar. Vindrutan exploderade i en storm av glassplitter. Medan jag snabbt bytte patronband svängde motståndarna tvärt och körde upp parallellt med oss. Nu kunde jag se vanens mordiska förare och passagerare. Bakom oss revs ett långsträckt moln upp som dolde striderna någonstans bortom. Någon i vanen sträckte ut ett hagelgevär och började skjuta. Jag duckade, men bilen träffades. Karossens högra sida förstördes av salvorna. Vår förare skrek ut en varning, svängde tvärt mot vanen. Med våldsam kraft slog fordonen ihop. Metall skrapade och gnisslade då den knycklades ihop.

Häriifrån hade jag ingen lämplig skottvinkel. Bilarna rammade varandra igen. Den här gången kunde jag se hur killen med hagelgeväret stack in pipan genom vår bils bakre sidofönster och sköt. Vår förare träffades och slängdes framåt av hagelgevärets fruktansvärda stöt. Jag fattade ett drastiskt beslut och kastade mig från den numera förarlösa bilens tak och landade på vanen. För allt jag var värd höll jag mig fast på taket. Vår bil välte,

slog runt och förstördes mot ett stenblock. Vinden och sandkornen piskade mitt ansikte där jag låg på fiendens biltak och störtade fram genom den kupe-rade ödemarken. Plötsligt exploderade taket vid min arm. En hagelskottssvärm sköt upp och några hagel träffade min vänstra arm. Mödosamt drog jag min mini k-pist med högra handen. Det var fruktansvärt svårt att hålla sig kvar medan bilen krängde, samtidigt som ytterligare en hagelsalva sprängde ett hål i taket alldeles framför mitt ansikte. Medan jag drog mig framåt över taket mot vindrutan sköt jag tillbaka genom taket i hopp om att träffa något eller någon. När jag var framme hävde jag mig ner genom den bortsprängda vindrutan och tömde magasinet i hytten. Jag hörde att min eld besvarades med både skottlossning och smärtsamma skrik.

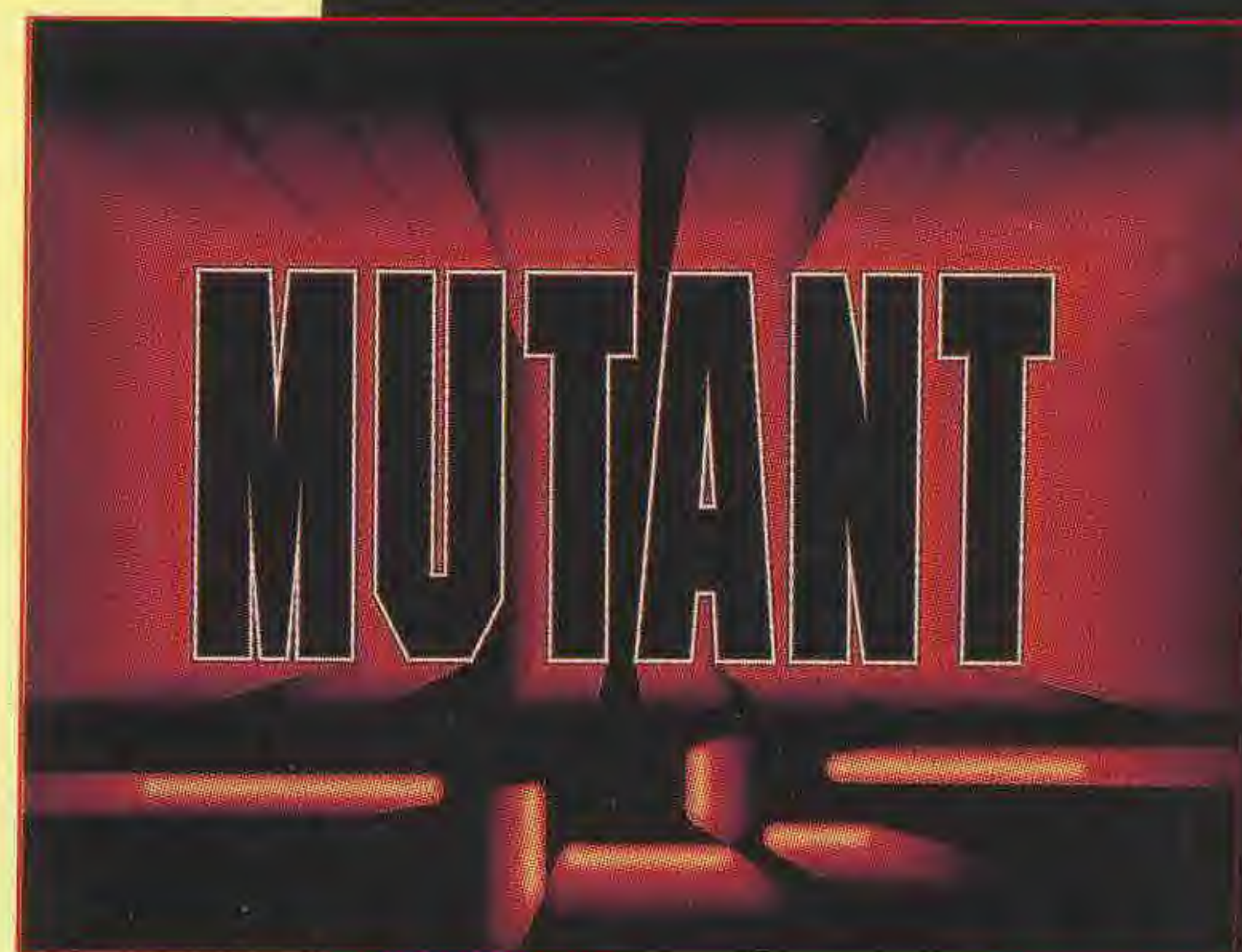
När magasinet var slut och röken blåste ut genom desplittrade fönstren kunde jag konstatera att ingen annan än jag levde i bilen. Innan vanen skulle braka in i ett stenblock den med hann jag hiva undan den döde föraren och sätta mig bakom ratten. Genom ett mirakel lyckades jag väja och få kontroll över bilen. Så började den tappa fart. Jag tryckte gasen i botten. Motorn hostade och bilen stannade obönhörligt. Spottande och svärande försökte jag få igång rishögen, men det var resultatlöst. Förmodligen hade mina skott skadat motorn och nu stod jag där i ödemarken med sand upp till halva hjulen. När jag tittade ut genom rutan kunde jag till min besvikelse se att det som var kvar av konvojen hade bytt riktning åt sydväst och flydde undan bilnomadernas angrepp. Så nu var jag ensam kvar. Jag klev ur bilen och smällde igen dörren, som lossnade och föll till marken. På avstånd såg jag hur tre bilar var på väg åt mitt håll.

Jag lutade mig tillbaka, tog av mig skyddsglasögonen och halsduken från munnen. Medan jag inväntade mina fienders ankomst plockade jag fram en lucky strike och bytte magasin i k-pisten.

OBS! Innan du ger dig i kast med denna artikel rekommenderas att du sätter dig i kapitel 2.3. Skymningslandet i Mutants världsbok, sidorna 20-25. Det som tas upp där ger en mycket god bild av det fantastiska skymningslandet och dess särskilda stämning!

ZONEN

HÅRDVARA
TILL



För dig som inte har tillgång till flygfordon är bilen det outhärliga förmedlet i skymningslandet om du vill färdas snabbt och effektivt. Bilresan i sig är en minnesvärd upplevelse. Vad kan inte hända i skymningslandets okända domäner? Där har spänningen sina rötter och växer sig allt starkare ju längre du låter landskapen ligga outforskade.

Mutants bilfärder inte någon söndasutflykt som man gör för nöjes skull.

ÖDEMARKENS KOMPLIKATIONER

Förutom en mängd spännande möten med främmande varelser och blodtörstiga bilnomader finns det en hel del andra faktorer som spelar roll under en resa i vildmarken.

Miljön i sig själv är ett av de främsta hindren. Avvikande klimatzoner, förbjudna zoner, ABC-zoner, novor, krigszoner, georiskzoner, frätande syrahav och förrädiska dimmor, jordbävningar, vulkaner, skrotupplag, förkastningar, kratrar och otaliga lämningar i form av gigantiska byggnadsverk och hemliga spöktäder bebodda av ljusskygga mutanter. Allt detta diskuteras närmare i världsboken.

UPPDRAG — EN FRÅGA OM TID

Normalt brukar man ha en orsak till att vistas i skymningslandets ohälsosamma värld. Kanske har man ett uppdrag eller starka personliga skäl; eller också är man inte mycket bättre än de vettlösa nomadfolken som bara driver omkring och slåss och plundrar för nöjes skull. Vanligen handlar det om att frakta något (mediciner, livsmedel, vapen, teknik, etc) från ett ställe till ett annat. Eller att leta reda på någon kidnappad eller förrymd person som gömmer sig bland skymningslandets otaliga gömmor. Något som normalt är en baskrydda för att ävetyr ska smaka bra är tidspress. Under tidspress bör man ställa upp ett tidsschema och om man har tillgång till en karta kan man göra markeringar på den. (Observera att bara 10-15% av skymningslandet är utforskat och att det finns mycket få kartor, om de ens är tillgängliga.) Hur du går till väga är något du bestämmer när du planerar resan. Ett gott råd är att konstant ha gasen i botten; men planera in tid för det oväntade! Kom ihåg att ALLT kan hända och bara den starkaste överlever.

MAT & VATTEN

I skymningslandet är det inte lätt att få tag på något åt- eller drickbart. Mat- och dryckbehovet går att lösa med framgångsrika överlevnadsmanövrer men då bör man ha gott om tid eftersom det kan öka restiden på grund av en eller flera timmars sökande, särskilt i ödemarker utan växtlighet. Färdigheten överlevnad är mycket användbar.

Till en viss del är skymningslandet bebott, men du kan aldrig lita på mutanterna, ziggyerna och pionjärerna; eftersom de aldrig kommer att lita på dig. Tursamma personer kan få byta till sig mat av skymningslandets invånare, men var på din vakt! Har du gott om ammunition kan du i alla fall försöka. Du har bara din hälsa att riskera. Men det kan det vara värt, för på landet åter

man äkta vara och inte det vanliga genmanipulerade surrogatet som framställs i städerna.

Om törsten blir alltför påträngande kan du givetvis dricka kylarvattnet. Antingen från din egen bil eller från andras bilar, men du, var uppmärksam i arktiska klimatzoner där glykol brukar blandas med kylarvattnet.

Var mycket försiktig innan du dricker vatten eller äter mat som du hittar i naturen. Vanligtvis är den radioaktiva nivån skadligt hög!

Ett överlevnadsställe kan vara outhärligt i främst varma men även i kalla områden.

ÖVERLEVNADSSTÄLL

Överlevnadsstället är konstruerat av läder och liknar ett pilotställe eller en motorcykeloverall, men fyller fler funktioner. Rustningen tar hand om de kroppsvätskor som utsöndras och som annars skulle avdunsta och gå till spillo. Vätskorna renas, destilleras och lagras i dräkten.

Överlevnadsdräkten absorberar tre poäng skada och väger ca 12 kilo. Det är inte rekommenderat att använda den i strid eftersom dräktens funktioner kan skadas. (Det är 10% + 1%/skadepoäng per träff att vattenkanalerna i dräkten förstörs.) Överlevnadsdräkten kan användas tillsammans med termodräkt och gasmask. Med dräkten kan man klara sig i 7-14 dagar utan vatten om man har mineraltillsättning (kostar en ED för sju dagar). Dräkten kostar 839 ED. En liten nackdel är att den kräver energi, ett energipack per vecka. Om man sitter i bilen går det att koppla in sig i bilens kraftförsörjning. En adapter får man på köpet.

NÄR BRÄNSLET ÄR SLUT...

Det vanligaste bränslet i skymningslandet är vanlig bensin. Den som äger en oljekälla eller ett raffinaderi är sålunda en mycket mäktig person. För det ändamålet kan det vara bra att ha med sig pengar eller värdeföremål att byta till sig bensin med. Den syntetiska bensinen som är vanlig i städerna förekommer sällan i skymningslandet.

Innan du ger dig i kast med skymningslandet bör du se till att ha med dig så mycket bränsle du har råd och plats för. Om du ska ta bensin från bilvrak rekommenderas stor försiktighet. Tankarna brukar vara låsta och försedda med fällor; allt från en liten elchock till en våldsam explosion.

Har du gott om pengar rekommenderas fordon som drivs av en fusionsreaktor. De är säkra, snabba och det är lätt att medföra det bränsle som krävs. En viss åtgång på vatten får du räkna med.

Om du har tillgång till ett fordon med en bra sterlingmotor (varm-kall-principen) slipper du förstås bränsleproblemet. Om den är veddriven behöver du bara ta med dig god arbetsvilja och en yxa!

Ångdrivna fordon är i regel stora och klumpiga, men det sägs att vissa folkgrupper använder sig av stora ångdrivna monster som vältrar sig fram över de böljande landskapen. Ibland är de stora som fästningar!

DITT FORDON — BILEN GÖR MANNEN

Skymningslandets bilar är vanligtvis ombyggda med skydd och extrautrustning så att de mer påminner om pansarvagnar än bilar. Galler eller stål nät framför rutorna, massiva uretandäck och reservmotorer är nästan standard för att man skall kunna klara sig undan skymningslandets alla faror. Utanför städerna hittar man mest den gamla tidens bilar, men inne i städerna går det bara få tag på den sortens bilar på svarta marknaden. I skymningslandet värderas bilarna så pass högt att det knappast går att köpa dem för pengar. Istället kan man byta sig till bilar mot vapen, mat, olja eller andra bilar. Byteshandel med reservdelar är vanligt. I utrustningslistan nedan finns några tillbehör som kan anskaffas till bilen.

Fordonets vapen brukar utgöras av monterade kulsprutor, som sköts manuellt eller aktiveras från förarplatsen. I viss mån förekommer datorstyrda vapen. Spikmattor, olja, rök och minor är vanliga och aktiveras normalt från förarplatsen.

PERSONLIG UTRUSTNING

- Vapen och ammunition
- Komplette förstahjälpenlåda (inkl. salinislösning och resistasyl)
- Mat och dryck
- Kokutrustning (stormkök, destilleringssapparat)
- Komplette verktygslåda (inkl. domkraft och svets)
- Överlevnadsdräkt
- Överlevnadstält
- Termodräkt
- Ansiktsskydd (t ex gasmask, scarf och skyddsglasögon)

FORDON

Typ	Otymplighet
Motorcykel	+20
Jeep	+10
Sandloppa	+10
Liten personbil	±0
Stor personbil	±0
Minibuss	-10
Lastbil	-15

Utrustning	Pris	Åtk.	Övrigt
Reservhjul (uretandäck)	329	A	Pris/styck
Snökedjor	59	A	Halvera den negativa bonusen för halka, snö, etc.
Pansarplåt	50	D	Abs 10. Pris per kvm.
Fönstergaller	40	D	Pris per ruta.
Motor (för vanlig bensin)	1500	A	Priset varierar beroende på styrka och kvalitet.

MANÖVRERA MARKFORDON

När man reser längre sträckor i stor tidsskala utan några speciella händelser räcker det med att man gör en färdighetskontroll för Markfordon. Ett lyckat slag innebär att man kommer fram vid den beräknade tidpunkten, ett misslyckande medför att man kommer fram 10% senare än beräknat. Om man

lyckas slå mot differensen kommer man fram 10% tidigare och vid perfekt slag, 15%. Vid fummel får SL avgöra vad som har skett.

KAPPÅKNING — STOR TIDSSKALA

I stor tidsskala jämför man förarnas differensnummer med varandra. Den med bästa (högsta) differensen kommer först, därefter den med näst bästa, sedan tredje, osv. Om en likvärdig differens uppstår mellan två förare måste de slå om för att avgöra den inbördes turordningen.

KAPPÅKNING — DETALJERAD SKALA

I detaljerad tidsskala kan ett fordon befinna sig på kontaktavstånd, kort, medellångt, långt eller mycket långt håll från ett annat. Normalt brukar en sammandrabbning ta sin början då båda parterna är belägna på mycket långt avstånd. Under stridsrundan deklarerar förarna om de vill komma närmare, behålla avståndet eller försöka ta sig längre ifrån varandra. Om båda vill komma närmare minskas avståndet ett steg. Om båda vill öka avståndet mellan sig kommer de att öka avståndet med ett steg. När de hamnar bortom mycket långt avstånd övergår man till stor tidsskala. Om den ena föraren vill avlägsna sig från en som vill komma närmare slår man ett färdighetsslag för Markfordon. Den med högsta differensen avgör om avståndet minskar eller ökar. Om differensen inte skiljer mer än 15% är avståndet oförändrat.

När flera är inblandade bör SL notera de olika fordonens avstånd och färdriktning relativt till varandra.

SLADDKONTROLL

Ibland riskerar föraren att tappa kontrollen över sitt fordon och då kan det bli nödvändigt att göra en sladdkontroll (ett normalt färdighetsslag för Markfordon, modifierat av lämpliga modifierationer). Lyckas man med en sladdkontroll behåller föraren kontrollen över sin bil, misslyckas han avgör SL med hjälp av omständigheterna vad som händer (fordonet välter, tappar fart, krockar, slungas mot ett träd eller ett stenblock, etc). Klart är att fummel innebär en katastrof. Differensnummret kan visa sig användbart.

Modifiera sladdkontrollens CL genom att ta hänsyn till hastighet, vägunderlag, fordonets manöverbarhet (se tabellen), terräng, och om föraren är skadad. SL avgör den lämpliga modifierationen.

Lämpligt att göra sladdkontroll är t ex när:

- Föraren blir sårad under stridsfasen.
- Föraren svänger kraftigt under hög fart.
- Föraren tvärbromsar.
- Föraren ska väja för något.
- Föraren har använt sin färdighet för Markfordon till fordonets Undvikaslag i stridsfasen.

STRID

Istället för fantasivärldens riddare med lans och häst slåss Mutants kämpar med kulsprutor och bilar. Sammandrabbningarna är våldsamma som tornerspel, fast här finns ingen ridderlig barmhärtighet.

Strid med bil delas också in i stridsrundor

(SR) och fungerar på ungefär samma sätt som i grundreglerna.

Under **Förflyttningsfasen** görs eventuella Markfordons-kontroller för att bestämma avståndet mellan de inblandade fordonen.

Under **Rörliga manöverfasen** utförs prejningar och liknande manövrer som använder färdigheten Markfordon.

I **Övriga manöverfasen** görs alla sladdkontroller.

ATTACKER MOT MÅL I FORDON

Man kan välja att attackera förare eller fordon med sina vapen. Det räknas som att de som sitter i ett annat fordon har halvt skydd, -50 i CL att träffa. Finns det inga rutor, -40 i CL. Inget tak, -20 i CL. Färdas målet på motorcykel modifieras attackslaget med -5. Skjuter man genom ett tak, etc, minskar CL med 30, och det man skjuter genom absorberar skada. Vanlig bilplåt absorberar 6, pansarplåt 8-20. Ett bilsäte absorberar 4. Glas har 2-6 KP och fungerar som det nämnts i grundreglerna, sektion 9.8.8.

En förare som åker fordon och samtidigt försöker göra något annat, som att till exempel skjuta genom fönstret, får halverad CL på sina handlingar.

ATTACKER MOT FORDON

En attack mot ett fordon går till på samma sätt som strid mellan varelser, bara det att fordonets Undvika utgörs av dess Manöverbarhet (se tabellen), med en modifieration på +10 om den är i rörelse, +20 om den åker fort och +30 om den åker blixtrande fort. Om föraren är medveten om att han blir attackerad får han addera sin färdighet i Markfordon till fordonets Undvika, om han försöker avvärja attacken genom att väja och kränga så att fordonet blir rörligare och därmed svårare att träffa. Dock måste föraren lyckas med en sladdkontroll i Övriga manöverfasen för att inte förlora kontrollen över bilen.

Eftersom man inte håller reda på det exakta avståndet i meter under en strid utan bara använder termerna mycket långt, långt, medellångt, kort och kontaktavstånd beräknas vapnens avståndsm modifierationer på ett något annorlunda sätt.

AVSTÅNDSMODIFIKATIONER

Fordon som befinner sig på mycket långt avstånd kan inte skjuta på varandra, om de inte är utrustade med granatkastare, robotar eller liknande eldkraft. Vid långt avstånd kan man använda kulsprutor och andra eldstarka vapen. På medellångt avstånd kan man börja använda vanliga handeldvapen som gevär och, i viss mån, pistoler. På kort- och kontaktavstånd är även pistoler och kastvapen effektiva.

BILENS VAPEN

Bilar med fast monterade vapen brukar vara bemannade (på taket, flaket, skärmarna, i

bakrutan, etc). Färdigheten Automatvapen används för monterade kulsprutor, och Gevär för monterade granatkastare. Vissa vapen aktiveras från förarplatsen. Monterade skjutvapen som manövreras på det viset har ingen rörlighet, utan är riktade åt ett håll. Föraren får manövrera bilen på ett sådant sätt att han tror att han kan träffa. Räkna ut medlet mellan färdigheterna Markfordon och lämplig stridsfärdighet för att avgöra om det blir en träff eller inte. Eftersom vapnet är fast monterat har CL en negativ modifieration på -20. (Kom ihåg att halvera CL om föraren gör någon ytterligare manöver under samma SR.) Det är ovanligt men datorstyrda vapen förekommer.

Spikmattor, minor, gas och olja bör bara släppas ut framför förföljande fordon som befinner sig på kontakt, kort eller medellångt avstånd. På andra avstånd är vapnen inte effektiva. (SL kan lägga på minnet var vapnen är placerade; ett framgångsrikt iakttagelseslag krävs nämligen för att upptäcka dem om man anländer till ett riskområde.)

Beroende på avståndet till de utsläppta vapnen har föraren olika modifierationer på sin sladdkontroll för att väja.

Kontaktavstånd	-30
Kort	-20
Medellångt	±0

Kör man på en mina exploderar den och ger en skada på mellan 2-20T10. Åker man på en spikmatta punkteras däck och har man hög hastighet måste föraren lyckas med en sladdkontroll eller krascha. Föraren måste även lyckas med en sladdkontroll om hans fordon åker över olja på ett underlag där oljan ligger kvar (sten, asfalt, betong, men inte jord eller grusväg). I dimma måste föraren lyckas med ett iakttagelseslag eller tvingas göra en sladdkontroll.

FORDONSSKADOR

Fordon har Konstruktionspoäng (förkortas KP) och hanteras på ungefär samma sätt som en varelses KP. Vapnens skada dras direkt från fordonets KP, efter det att fordonets ABS har dragits bort. (Bilplåt eller pansarplåt absorberar mellan 6-18 poäng.) När KP sjunker till 0 är fordonet oanvändbart, och det är 30-60% att det exploderar enligt grundreglerna. Blir KP lägre än fordonets totala KP/10 är det totalförstört. Ett fordons KP måste repareras för att kunna öka. Det kostar 10 ED per KP i materialkostnad. En verkstad tar ca 30-60 ED per KP som ska repareras. Det tar en timme att reparera ett KP, under förutsättning att man har utrustning och materiel, samt lyckas med färdigheten Teknik.

MISSÖDEN

Ett fordon som vurpar eller krockar med ett annat fordon, åker över ett stup eller gör något annat dumt, tar skada. Först förlorar det en tiondel av sina KP och sedan ett ytterligare ett antal KP beroende på hastigheten. SL får uppskatta fordonets hastighet genom att känna till dess toppfart, underlagets beskaffenhet, om det accelererade eller

Avstånd	Raket	Ksp*	K-pist	Pistol	Kastvapen
Mycket långt	-30%	-60%	—	—	—
Långt	-15%	-30%	-60%	—	—
Medellångt	±0%	-15%	-30%	-60%	—
Kort	+10%	±0%	-15%	-30%	-40%
Kontakt	+20%	+10%	±0%	-15%	-10%

* Inkluderar olika typer av gevär, karbiner, mm

bromsade under föregående SR, om en vettlös jakt är på gång, med mera:

Hastighet (km/h)	Skada
5-20	1T10
21-30	2T10
41-50	4T10
51-100	8T10
101-200	12T10
201-300	16T10
301+	20T10

Förare och passagerare tar likvärdig skada. Om man lyckas att Undvika halveras skadan. Om säkerhetsutrustning används (till exempel säkerhetsbälten) halveras skadan ytterligare.

BRAND (FRIVILLIG REGEL)

Chansen att bilen fattar eld är lika med antalet KP den har tagit i skada i %-chans. Om den börjar brinna skall man slå 1T100 igen, och om värdet blir lägre eller lika med brandchansen, exploderar bilen enligt grundreglerna.

Den här regeln används då spelaren specifikt talar om att han vill försöka sätta eld på något fordon genom att skjuta på det. Detta deklarerar i avsiktsfasen.

PERFEKTA TRÄFFAR

En särskild eller perfekt träff på ett fordon ger vapnet maximal skada utan ABS. Vid en perfekt träff kan man få fram den exakta effekten av skadan (SL bör modifiera effekten beroende på vapnets eldkraft och fordons kvaliteten).

1T100	Effekt
01-10	En ruta splittras och blåser in i förarhytten. Alla tar 1T6 i skada.
11-20	Kylaren punkterad, kylarvattnet läcker. Motorn kokar efter 1T10+3 km fortsatt färd.
21-40	Ett däck punkterat. Fortsätter fordonet måste föraren lyckas med sladdkontroller under varje runda.
41-50	Oljeträget läcker. Motorn skär ihop efter 1T4 mils fortsatt färd.
51-55	Bromsarna ur funktion.
56-60	Styrmekanismen blockerad.
61-65	Ett däck exploderar. Föraren måste lyckas med en extremt svår sladdkontroll eller vurpa. Slå för krockskada enligt ovan.
66-70	Elsystemet utslaget. Alla datorsystem, startmotor, lampor, med mera, är satta ur spel.
71-80	Träff i motor. Fordonet stannar.
81-85	Bränsletanken träffad. Läcker en liter bensin/SR.
86-90	Bränsletanken träffad. Fordonet fattar eld.
91-95	Bränsletanken träffad. Fordonet exploderar i ett färggrant eldklot. Med ett svårt Rörliga manöverslag kan förare och passagerare försöka rädda sig genom att kasta sig ut.
96-100	Fritt för SL att hitta på.

Om fordonet saknar delar som nämns i tabellen ignoreras skadan. Enklare fordon med mindre avancerad teknik har en fördel i att sakna den komplicerade tekniken som annars lätt går sönder.

PREJA

Om du vill försöka preja, eller snarare ramma, din motståndare och puffa honom av vägen, eller försöka få honom krossad mot ett träd eller bergvägg innebär det att du måste befinna dig inom kontaktavstånd från din motståndare. Dividera de båda förarnas FV i Markfordon med fem. Till detta adderas en eller flera av nedanstående bonusvärden (attackerare är den som utför prejningen, medan försvararen är den som parerar attacken).

- Anfallaren kom in på kontaktavstånd denna SR, +3.
- Försvararen kom in på kontaktavstånd denna SR, -3.
- Anfallaren kör en större bilmodell än försvararen, +3.
- Försvararen kör en större bilmodell än attackeraren, -3.
- Anfallarens fordon är utrustat med ramm, +3.
- Försvararens fordon är utrustat med ramm, -3.
- Försvararen blir rammad av mer än ett fordon denna SR, +3.
- Attackeraren blir själv rammad av något annat fordon denna SR, -3.

Placera värdet i motståndstabellen med attackerarens värde på aktiv och försvararens på passiv. Attackeraren slår en T100 och avläser motståndstabellen. Effekten blir:

Perfekt
Försvararens fordon välter och tar kollisionsskada.

Lyckat
Försvararens förare måste lyckas med en Sladdkontroll, modifierad av attackerarens differens från slaget på motståndstabellen. Försvararen tar attackerarens KP/10 i skada och attackeraren tar försvararens KP/20 i skada. (Använd bilens max-KP som utgångstal).

Misslyckat
Ingen effekt.

Fummel
Som lyckat, fast med ombytta roller.

ÖVERKÖRNING

För att köra över något eller någon som är stilla krävs inga tärningsslag. Om föraren vill köra över något svåråtkomligare föremål eller något levande som försöker undvika slår föraren ett vanligt manöverslag för Markfordon. Lyckas slaget träffar han. Målet får då slå ett slag för Rörliga manövrer, och lyckas slaget hinner han kasta sig undan fordonet.

Skadan efter en överkörning är:

Motorcykel	5 + kollisionshastigheten.
Liten bil	10 + kollisionshastigheten.
Stor bil	15 + kollisionshastigheten.
Lastbil	20 + kollisionshastigheten.

(Kollisionshastigheten specificeras ovan.)

FARLIGA MANÖVRER

Givetvis kommer man att kunna kasta sig från biltak till biltak under skräckfärderna i de våldsamma hastigheterna. Slagsmål kommer att pågå på de mest underliga platser både på och under fordonen. Till allt detta används färdigheten Rörliga manövrer.

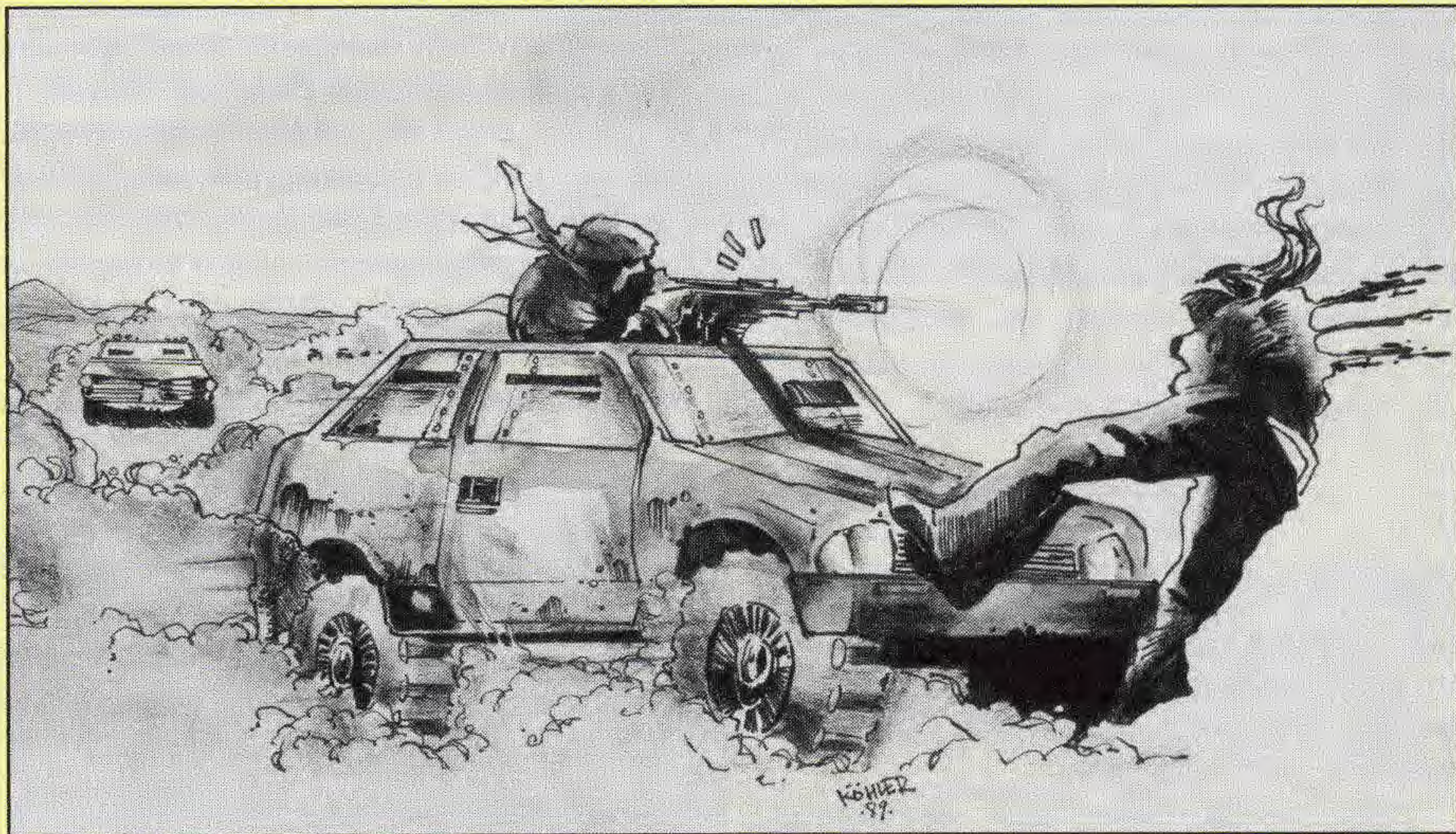
För att illustrera hur farligt det är att hänge sig åt dessa halsbrytande manövrer, innebär alla misslyckanden att man tappar taget, trillar omkull och landar på marken; förhoppningsvis då inte under något fordon. Modifiera CL med grova modifikationer.

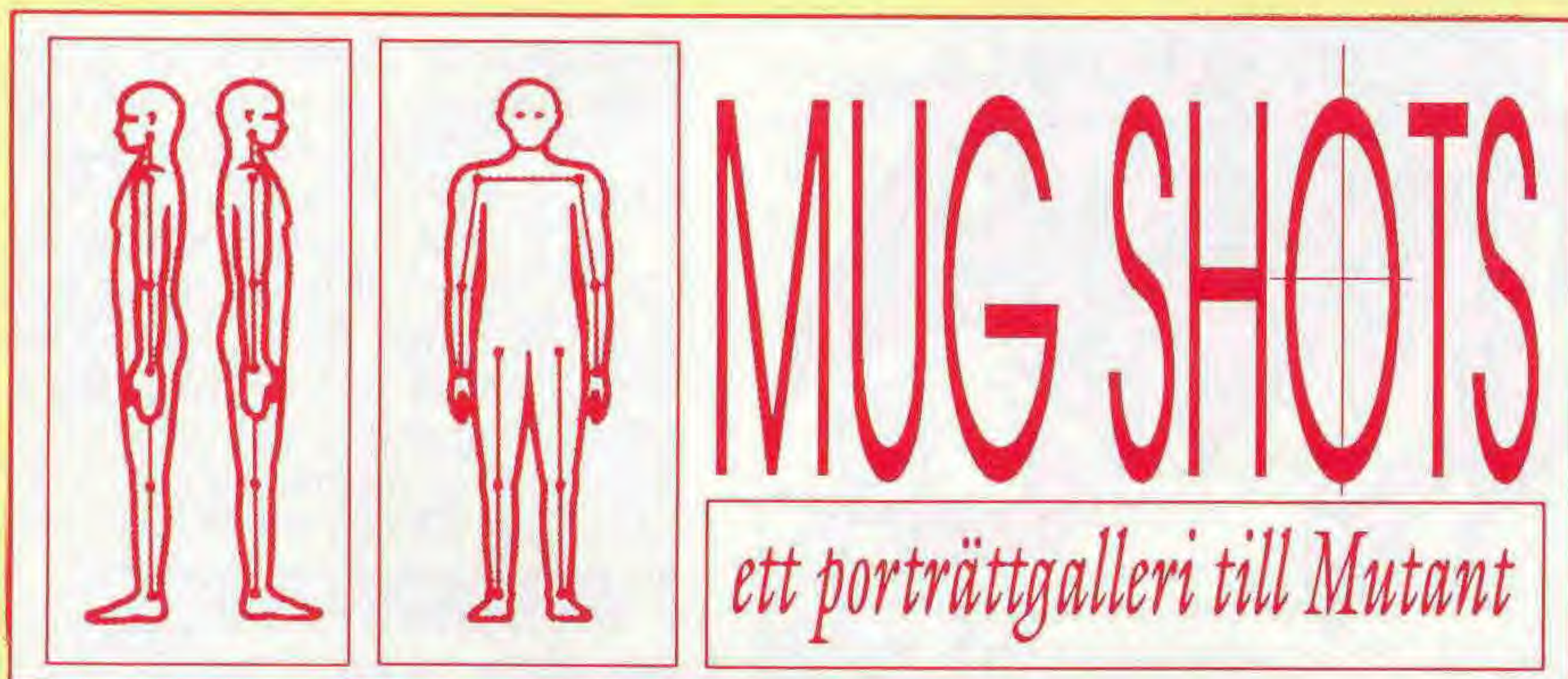
Exempel: Dack Zebson skall ta ett språng från sin bil till ett annat biltak eftersom hans egen bil håller på att brinna. Han öppnar dörren och känner vinden och eldslågorna greppa tag om honom. Uppskattningsvis kör den andra bilen i över 110 km/h. SL förklarar att manövern är mycket, mycket svår och modifierar hans 70% på Rörliga manövrer med -30, förutom att han måste lyckas med att slå under sin differens. CL är 40. Dack har inget utom sitt liv att förlora, så han hoppar. Han rullar tärningarna och de visar 16. Differensen är 24 (40-16=24). Dacks spelare rullar tärningarna som visar 33. SL ler vänligt "Sorry, Dack. Du kom upp på den andra bilen, men glider ohjälpligt av taket. Det enda spår du lämnar innan du når den steniga marken är dina naglars märken på taket."

"NEJ!"

"Joo... Smällar man får ta..."

Att trilla av i farten är inte alltid så kul som det låter. Skadan är den samma som kollisionsskadan, se ovan. Om offret lyckas med Rörliga manövrer undgår han skonsamt med enbart halva skadan.





MAD MAX

Marcus Thorell

"Jag ska dö... Synerna förbleknar. Bara minnena finns kvar. Jag minns en tid av kaos... drömmar i ruiner, ett öde land. Mest av allt minns jag en krigare... En man vi kallade Max."

Feral Kid, hövding över den stora nordstammen.

Maximilian (Mad Max) Rockatansky var polis före det svarta bränslets tid... Motorvägarna har förvandlats till mördrommar med vita linjer. Stora gäng härjar i ödemarken och drar sig inte för att starta krig bara för en dunk bensin. Öknen är en häxkittel av förfall där människor krossas, och de som överlever blir tomma skal, utjugade i vildmarken av det förflutnas demoner — som Mad Max, vägkrigaren.

Efter det att katastrofen förvandlade öknens stålstäder till skrot, och de dåmande och hackande maskinerna till monstruösa monument, tysta vittnen om en förlorad civilisation, var Mad Max och hans familj några av de som överlevde. Men den lyckan varade inte länge. Max förlorade sin familj och drev ensam ut i vildmarken, som en äventyrare som inte visste vad han sökte, men var övertygad om att fortsätta. I vildmarken lärde han sig leva igen, men på sitt eget sätt.

Det han söker är det förflutna, en dröm. Och kommer han någonsin att hinna upp sin dröm? Minnena spökar som pådrivande demoner från en annan tid.

När hans fru och barn dog slutade Max att hysa känslor för någon. Han har lärt sig att tänka självständigt, gör bara sådant som han vet att han själv tjänar på. Det han vill ha är bensin, för att kunna fortsätta driva om kring på dödens vägar i sin bil. Han handlar instinktivt med en människas uppfinningsrikedom och finess och behärskar konsten att bluffa. Därför är han en farlig krigare

som alltid klarar sig. För de flesta är han en legend.

"Du skulle släppa mig!"

"Jag skulle inte döda dig, sa jag."

"Men...?"

"Du har ju tjänat på det."

Max och autogiropiloten

Namn: Maximilian Rockatansky

Klass: Normal människa

Tidigare yrke: MetroPolis

Ålder: ca 35

STY	14	SB	+1T4
INT	12	KP	26
PER	14		
SMI	17		
STO	12		
FYS	14		
MST	11		

Förflyttning: 31 m/SR

Färdigheter: Elektronik 65%, Fingerfärdighet 70%, Flygfordon 45%, Första hjälpen 60%, Gömma sig 50%, Iakttagelseförmåga 70%, Markfordon 90%, Rörliga manövrer 70%, Simma 30%, Spåra 35%, Teknik 75%, Överlevnad 75%, Övertyga 80%, En- och tvåhands närstridsvapen 55%, Gevär 50%, Kniv 80%, Obesväpnad strid 60%, Pistol 85% och Undvika 65%.

INTERCEPTOR

Mad Max' stridsredskap, bilen, är ett robust hopplock av diverse bildelar från tiden före katastrofen. Bilens tvärställda V8-interceptormotor är en eftertraktad kvalitetsvara — en riktig antikvitét! Till mo-

torn har Max byggt en kompressor som ökar V8:ans effektivitet ytterligare. Så länge det finns bränsle är bilen nästintill oslagbar i snabbhet. Bensinen förvaras i stora reservtankar som är monterade ovanpå bakvagnen. Till sin tank har han kopplat en bomb som utgör en livsfarlig fälla för den som tänker ta hans bensin. Om bensinlocket avslägsnas tänds en stubin och bomben exploderar nästa SR. Allt att vinna, allt att förlora. En dolk finns dessutom gömd under bensinlocket. Man kan aldrig veta när en sådan kan komma till användning.

Modell: "Chevroford" Interceptor V8

Dimensioner: längd: 4.6 m, höjd: 1.4 m, bredd: 2.3 m

Lastkapacitet: 2 passagerare eller 700 kg

Hastighet: max: 180 km/h (med kompressor: 235 km/h), ekonomi: 90km/h

Räckvidd: 950 km (inkl extratankarna)

Bestyckning: ingen

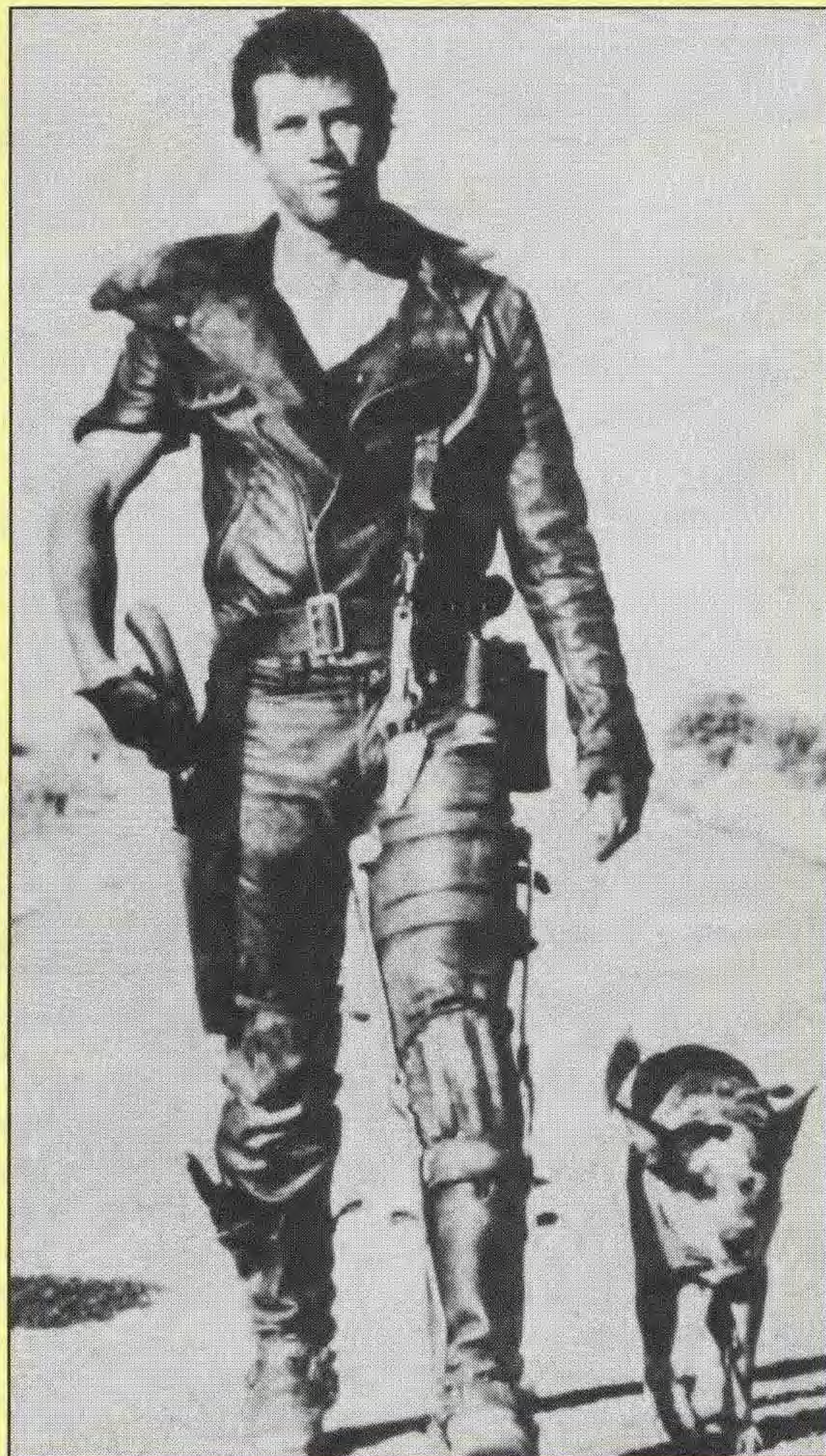
Pansar: rutor: 5 KP, kaross: 80 KP

"Vad söker du? Alla söker vi efter något. Trivs du där ute?"

Du är en parasit. En asätare som lever på forna dagars lik.

Alla har vi förlorat någon som vi haft kär. Du är inte ensam om det.

Du är inte unik."



Mel Gibson som Mad Max i filmen The Road Warrior.



av Marcus Thorell

Rekyl är ett action-brädspel till Mutant för två eller flera deltagare. Meningen är att det ska användas till Mutants strids-system, så läs det först. Sedan kan du ge dig i kast med personbeskrivningarna till Rekyls SLP och scenariona nedan. Varje spelare väljer vilka personer han ska spela enligt scenariobeskrivningen av de som finns att välja bland. Är man två väljer man var sin sida, är man fler delar man upp personerna mellan sig. I ett av scenariona förekommer mer än två sidor.

NÅGOT OM SPELPLANEN

- Golvplanens 1,5x1,5 cm stora rutor motsvarar ungefär fem meter i verkligheten. Dividera personernas förflyttning i m/SR med fem så har du räknat fram förflyttningen i rutor/SR. Genom omräkningen görs förflyttningen mycket snabbare på golvplanen. Att varje ruta föreställer ett så stort område som fem meter beror på att eldstrider kan uppstå på långt håll, och är då inte skalan på spelplanen liten måste man ha en ganska stor spelyta att breda ut mängder av golvplaner på.
- Räkna också om vapnens räckvidder till antal rutor genom att dividera med fem.

- Undvik till en början att använda frivilliga regler. Då går det att hålla ett högre tempo och känslan av action blir större.
- Undvik regeldiskussioner. Uppstår det ändå så låt en tärning avgöra, eller röst. Tänk logiskt och var konsekvent. Det som gäller för den ena gäller givetvis även för den andra. Det går lätt att själv utveckla brädspelen genom att rita egna golvplaner, skapa SLP och scenarion. Istället för pappersfigurerna kan man använda tennfigurer.

EN FRÅGA OM TID

MANUS: Ett ungdomsgäng har plundrat en livsmedelsbutik. Butiken är urblåst efter ett alltför häftigt bruk av eldkraft. En patrull MetroPoliser befinner sig i närheten och har blivit beordrade att gripa in. Deras uppgift är att hålla gärningsmännen på plats, döda eller levande, tills förstärkning kommer till undsättning. För att vinna måste brottslingarna ta sig från butiken och fly via sida D på golvplanen innan fler poliser anländer. De har femton SR på sig.

AKTÖRER: Ungdomsgänget: Ron Chaney, Bella Lugosi, Rudy Valentine, Shirley Shrine och Sidney Greenfeet. MetroPolisen: Vinnie Price, Warney Oland, Julius Marx.

SCENUPPSÄTTNING: Ungdomsgänget placeras ut i rum E5 (butiken) och E6. MetroPolisens patrull får placeras på vilka rutor som helst som angränsar till sida D.

UPPGÖRELSE PÅ GATAN

MANUS: Två maffiagrupper slåss om ett område. Det är dags för en uppgörelse och nu möts de en mörk kväll på gatan... Denna töms snabbt på alla utom de som är inblandade, och en eldstrid på liv och död uppstår. Striden fortgår tills ena sidan ger upp genom att fly av spelplanen (valfri sida) eller blir utplånad.

AKTÖRER: Grupp 1: Jay Score, Rudy Valentine, Shirley Shrine och Sidney Greenfeet. Grupp 2: Copely Stone, Ron Chaney, Bella Lugosi och Warney Oland.

SCENUPPSÄTTNING: Grupp 1 startar i rum B3, B4 och B5. Grupp 2 startar i Rum D1 och D2.

KIDNAPPNING

MANUS: Ett gäng kriminella har kidnappat två personer ur ett annat gäng och håller dem inlåsta i en byggnad. Fångarnas vänner tänker rädda dem.

Kidnapparna vinner om de lyckas behålla fångarna och tvingar befriarna att ge upp. Fångarna får inte dödas. Om båda dör blir det oavgjort.

AKTÖRER: Kidnappare: Ron Chaney, Copely Stone, och Bella Lugosi. Befriare: Rudy Valentine, Shirley Shrine och Sidney Greenfeet. Julius Marx och Warney Oland är fångarna; utan utrustning, och bundna så att de inte ska kunna rymma utan hjälp. (Det tar två SR för en befriare att avlägsna repen och kedjorna.)

SCENUPPSÄTTNING: Kidnapparna med fångar startar i rum B4. Befriarna startar i rum D2.

GATANS LÖNNMÖRDARE

MANUS: Detta scenario kräver en spelledare. Alla spelare (lättast med två stycken) tar valfri rollperson. Om färdigheterna Iakttagelseförmåga, Rörliga manövrer och Gömma sig inte finns ska dessa omedelbart adderas till formuläret och ges en lämplig GCL. Spelarna spelar sina personer en och en, utan att de andra spelarna vet var de andra är. På så vis byggs en spänning upp då ingen vet vad någon annan gör. Plötsligt kanske smygande ljud hörs bakom ett hörn? Eller kulsprutesmatter bakom kvarteret en bit bort.

Hur hanteras då det här?

Varje spelare meddelar vad han gör i enrum med spelledaren. När personerna konfronteras med varandra kan de spela samtidigt.

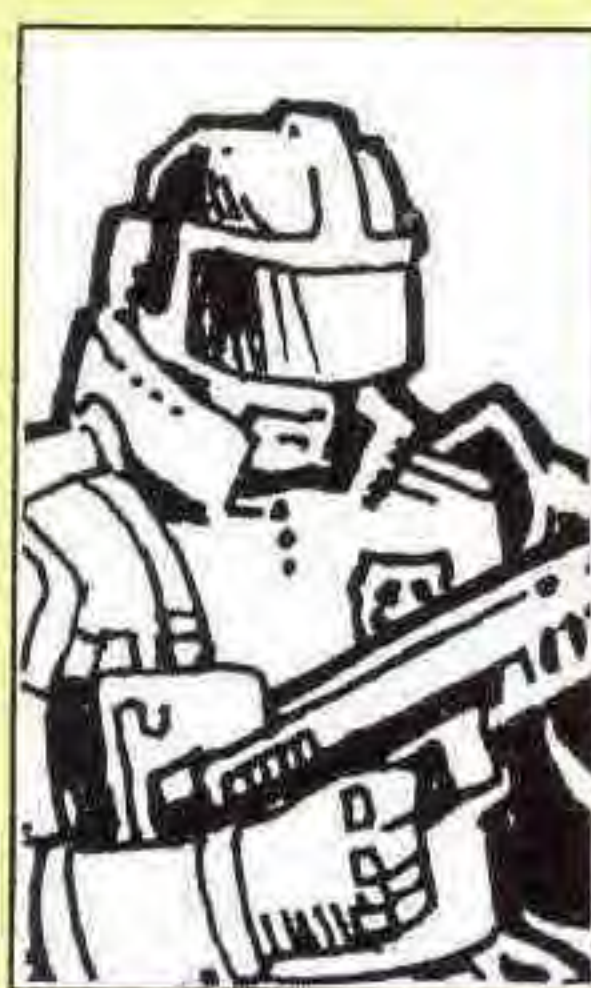
Börja med att slå för initiativ. Den som börjar stannar kvar i rummet tillsammans med SL, övriga lämnar rummet. Spelaren börjar var han vill på spelplanen och genomför en SR. SL markerar på en kopia av kartan var personen står eller håller det i minnet, och sänder sedan ut spelaren, plockar bort figuren och tar in nästa spelare, som genomför en SR. SL gör hemliga iakttagelsekontroller för alla spelarna för att se om någon hör eller eventuellt ser någon skymt av de andra. Smyga och Gömma sig är färdigheter som SL också slår hemligt för var och en. Om någon lyckas höra någon talar SL om det när det blir hans tur och fastställer en ungefärlig riktning varifrån ljudet kom. Ta gärna hänsyn till skuggor, ljus och mörker, genom att bestämma var det finns ljuskällor. När förflyttningen blir sådan att någon ser en annan springa över gatan, etc, kan SL tillåta att den som ser det skjuter på springande mål (modifiera attackslaget). Det kräver dessutom att spelaren sagt att han håller uppsikt över det område som motståndaren rör sig över.

Tillslut ska det bara finnas en person kvar som segrare i denna lönnliga batalj.

AKTÖRER: Valfria, addera nödvändiga färdigheter som Rörliga manövrer, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, etc.

SCENUPPSÄTTNING: Personerna börjar på valfria platser, helt ovetande om varandra...

Och om två skulle råka börja på samma plats — *Surprise, surprise!*



VINNIE PRICE

Klass: Normal människa
Yrke: InterPol
KP: 28
Förflyttning: 22 m/SR
Utrustning: Laserpistol, lasergevär och lätt stridsrustning (abs 10)

Färdigheter: För 50%, Pistol 75%, Gevär 70%, Obeväpnad strid 80%, Rörliga manövrer 45%, Undvika 70%

Cybernetik: fotoreceptor, radioutrustning och röntgenöga

Övrigt: Vinnie är en hård för polis och chef för en grupp av North Coast Ltds vildaste InterPolare. Han är stor och stark, och har varit i tjänst under åtta tuffa år. Hans temperament skiftar från ursinne till våldsamma utbrott.



JULIUS MARX

Klass: Normal människa
Yrke: InterPol
KP: 23
Förflyttning: 32 m/SR
Utrustning: Skottsäker rustning (abs 8) och laserpistol

Färdigheter: Pistol 60%, Obeväpnad strid 50%, Gömma sig 70%, Rörliga manövrer 90%, Undvika 80%

Övrigt: Denne polis är ett biologiskt under. Han är övermänskligt smidig och kvick och utnyttjar gärna sina akrobatiska manövrer under strid. Han är slängd i käften som ingen annan. Julius tog nyligen examen i sin MetroPolutbildning, och hamnade snart under Vinnie. Ingen tror att Julius kommer att bli särskilt långlivad med tanke på hans våghalsighet under strid. Han är inte den som håller sig undan en eldstrid.



WARNEY OLAND

Klass: Normal människa
Yrke: InterPol
KP: 30
Förflyttning: 24 m/SR
Utrustning: Laserpistol, dolk och kravallrustning (abs 6)

Färdigheter: Pistol 75%, Kniv 80%, Rörliga manövrer 40%, Undvika 60%

Övrigt: Warney är en rutinerad polis med mångårig tjänst bakom sig. Han är tuff men tar inga onödiga risker. Han säger inte mycket. Men ibland kan han döda Julius uppkäftiga kommentarer med några få vassa kommentarer.



JAY SCORE

Klass: Robot
Yrke: Stridsrobot
KP: 32
Förflyttning: 35 m/SR
Utrustning: Galil och en colt Mk IV 45

Färdigheter: Automatvapen 80%, Pistol 70%, Rörliga manövrer 60%, Undvika 70%

Robotteknik: Cyberjack, fotoreceptor, hyperaktivator, röntgenöga, sonar, bepansring (total abs 8), lasersikte

Övrigt: Jay Score, J-20, är en robust stridsrobot. Bakom sig har han en våldsam historia, och var han än drar fram ödeläggs allt. Han har aldrig misslyckats med någon uppgift. Han är just nu anställd av NorCoast Ltd och ingår i dess InterPolstyrka.



COPELEY STONE

Klass: Normal människa
Yrke: MERC
KP: 29
Förflyttning: 25 m/SR
Utrustning: Mini S.M.G. UZI 9 mm, dolk, gevär M1894 och knogjärn

Färdigheter: Automatvapen 75%, Gevär 75%, Kniv 55%, Obeväpnad strid 90%, Rörliga manövrer 50%, Undvika 50%

Cybernetik: IR-öga, järnhand, stålkäkar, stålskalle

Övrigt: Stone är en hitman, och nästan lika grym som Jay Score som han har arbetat med vid ett par tillfällen. Stone förväxlas ibland med en robot med tanke på hans cybernetiska tillbehör. Han har inte alltid varit lika framgångsrik som Jay. Just nu arbetar han för den som betalar bäst.



RON CHANEY

Klass: Mutant
Yrke: Kriminell
KP: 25
Förflyttning: 24 m/SR
Utrustning: Hagelgevär Ithaca och tjockt tyg (abs 1)

Färdigheter: Gevär 65%, Obeväpnad strid 60%, Fingerfärdighet 40%, Rörliga manövrer 30%, Undvika 40%

Mutationer: Svans, huggtänder, klor och regeneration

Defekter: Motbjudande utseende, överkänslig mot solljus

Övrigt: Ron har tagit sig upp i stadens skumma kvarter från de allra djupaste och mörkaste kloakerna. Sitt skrämmande utseende döljer han under en kåpa så att andra slipper äcklas. Han är mycket ljusskygg och undviker gärna stadens enträgna neonljus. Ron är egentligen inte någon skicklig brottsling, han är snarare aktiv och har tursamt lätt att hålla sig undan ordningsmakterna. Svanspetsen — i form av en pilspets — kikar fram under kåpans kant.



BELLA LUGOSI

Klass: Normal människa
Yrke: Kriminell
KP: 22
Förflyttning: 24 m/SR
Utrustning: H&K MP5 och skinnkläder (abs 2)

Färdigheter: Automatvapen 70%, Övertyga 50%, Gömma sig 35%, Rörliga manövrer 40%, Undvika 60%

Övrigt: Jämfört med andra skurkar är Bella vacker. Hennes skönhet utstrålar oskyldighet och bekräftar därmed definitivt inte sanningen. Hon har därför specialiserat sig på bedrägerier då hon inte alltför ofta är den som man direkt misstänker. Hon gillar skarpt att skjuta.



RUDY VALENTINE

Klass: Normal människa
Yrke: Gatubarn
KP: 23
Förflyttning: 28 m/SR
Utrustning: 44 magnum, dolk och motorcykelställ (abs 3)

Färdigheter: Kniv 40%, Pistol 60%, Rörliga manövrer 55%, Undvika 85%

Övrigt: Rudy är en grym ung man som har lärt sig överleva på gatan sedan han var en liten elak pojke. Han har ett häftigt humör och låter gärna sin pistol sköta snacket.



SHIRLEY SHRINE

Klass: Normal människa
Yrke: Gatubarn
KP: 26
Förflyttning: 28 m/SR
Utrustning: Gevär M700 och skinnkläder (abs 2)

Färdigheter: Automatvapen 70%, Gevär 60%, Rörliga manövrer 30%, Undvika 45%

Övrigt: Shirley hatar byråkratin och det kapitalistiska systemet. Det går bara inte att acceptera det och därför är hon i den situation hon är nu — ett gatans barn. Hennes föräldrar har det gott ställt och besitter höga befattningar inom ett större företag. Just därför hatar hon dem. Numera är hon avskrivnen ur testamentet och därmed död för föräldrarna.



SID GREENFEET

Klass: Psi-mutant
Yrke: Gatubarn
KP: 35
Förflyttning: 20 m/SR
Utrustning: Python kaliber 357

Färdigheter: Pistol 60%, Obeväpnad strid 65%, Rörliga manövrer 20%, Undvika 35%

Mutationer: Distraktion (MST 13), koncentration 52%, kraftfält 52%

Defekter: Hjärnnova 26% (personen spelas av motspelaren under 1T10 SR)

Övrigt: Den gladlynte och runde Sidney tar livet med en klackspark (i den mån hans väldiga kroppshydda tillåter sådana rörelser). Han tycker om att ta risker och att prova sig fram i livet. Tyvärr har han inte haft så mycket tur i att komma högt på samhällsstegen, men han är glad ändå, trots att han knappt äger några pengar.

ATT ÖPPNA EN DÖRR...

...är inte något man gör hur som helst. När en rollperson vill öppna en dörr skall han slå 1T6 för att se efter om dörren är låst. Det är den om han slår 1. Chansen är 1 på 1T6 för att lyckas öppna den ändå. Den chansen kan ökas med 1 för varje skott rollpersonen fyrrar av mot låset. En salva om sex skott ger automatiskt ett lyckat resultat. I det här sammanhanget kan det vara intressant att påpeka vikten av att veta hur mycket ammunition var och en har med sig. Vi har inte gett några sådana uppgifter, utan överlåter det åt dig.

V I D E O P R E M I Ä R

© 1988 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

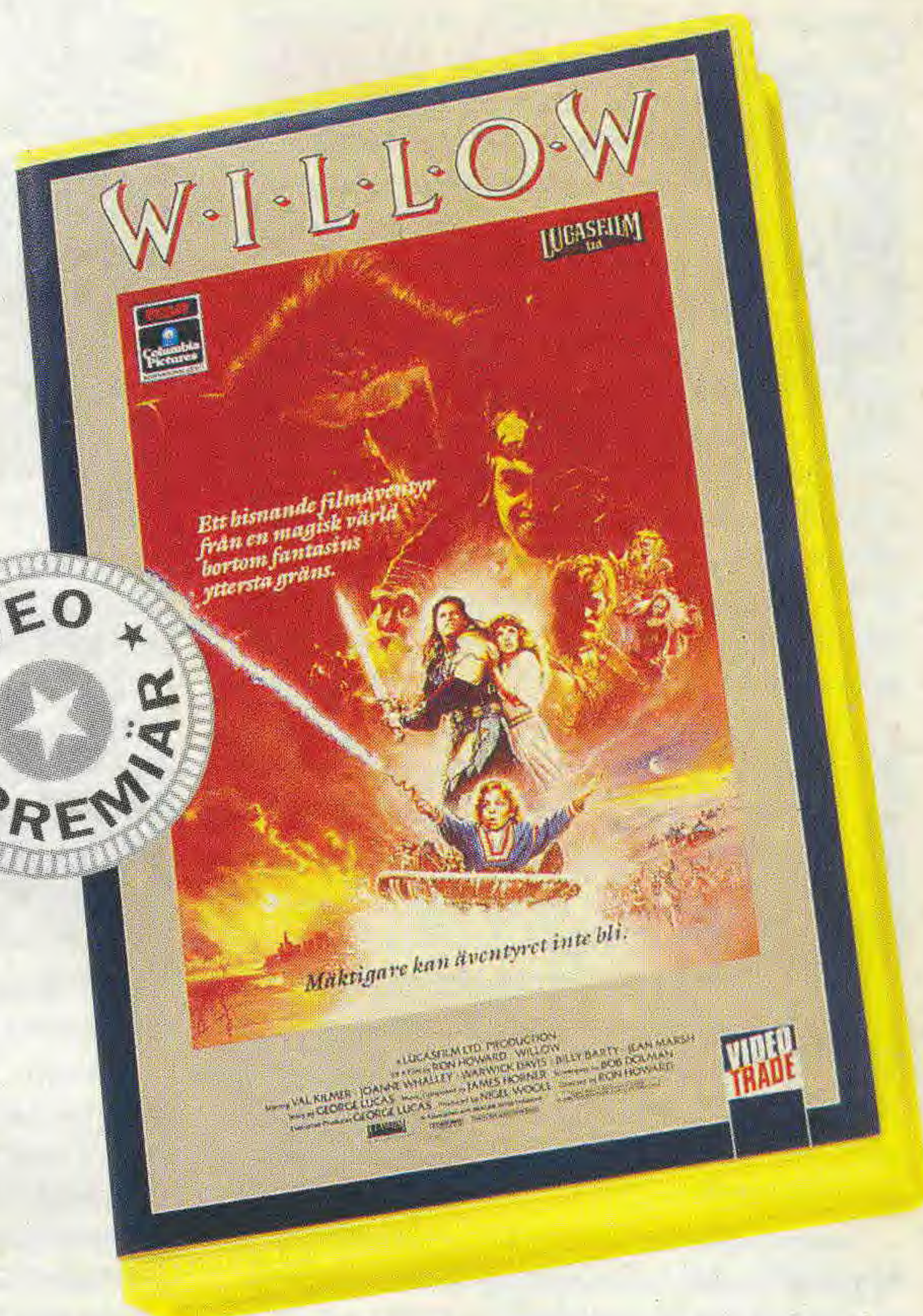
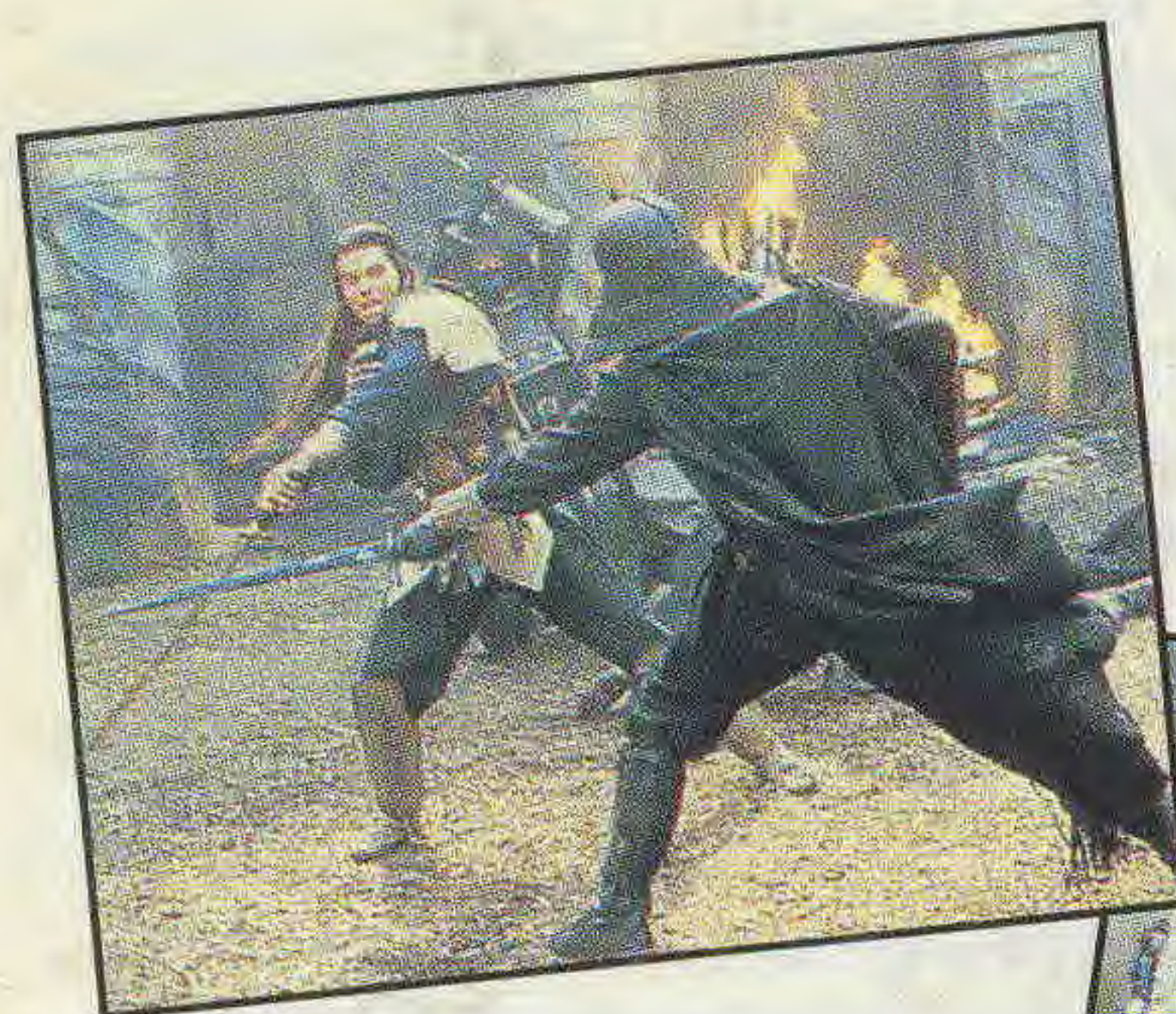


Willow

Dvärgen Willow Ufgood från småfolket Nelwyn och hans följeslagare Madmartigan skall föra en baby i säkerhet undan den grymma Drottningen Bavmorda. Under flykten förföljs de av Drottningens onda riddare, stöter på monster och trolldom.










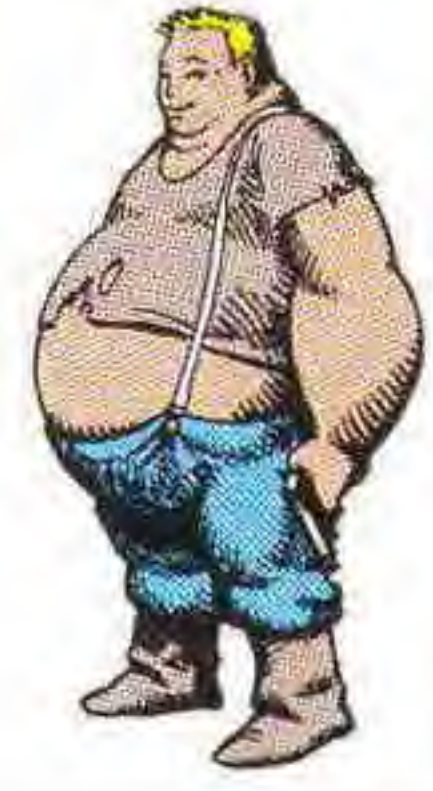












Missa inte den spännande äventyrsberättelsen. Hyr den i en videobutik i närheten av dig.



ESSELTE VIDEO

Figrell & Borlin

									
VP	JM	WO	JS	CS	RC	BL	RV	SS	SG
									
SG	SS	RV	BL	RC	CS	JS	WO	JM	VP

